PLAYSTATION PLAYSTATION 2 DREAMCAST XBOX GAMECUBE

playtime!



PLAYTEST PS2

METAL GEAR SOLID 2

JÖTT, LÁTOTT, GYŐZÖTT!

PLAYTEST PS2

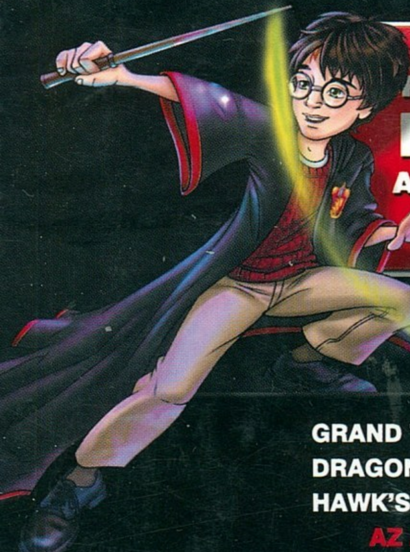
DEVIL MAY CRY

JÉZUSKA HELYETT BEÁLLÍT A GONOSZ

PLAYTEST PS2

SILENT HILL 2

EGY RÉM RENDES CSALÁD



PLAYTEST PS

HARRY POTTER

A KÖNYVEK UTÁN, A FILM ELŐTT PSX-RE IS BEKÖSZÖNTÖTT

MEGJELENT az XBOX és a GAMECUBE

GRAND THEFT AUTO 3 (PS2) • WORLD RALLY CHAMPIONSHIP (PS2) • DRAGON WARRIOR VII (PS) • 007 AGENT UNDER FIRE (PS2) • TONY HAWK'S PRO SKATER (PS) • HEADHUNTER (DC)NASCAR THUNDER (PS)

AZ A2 POSZTEREN: METAL GEAR SOLID 2 ÉS FINAL FANTASY X

2002. január Ára: 996 Ft



SZIASZTOK!



■ MÚLT HAVI JÁTÉKAINK NYERTESEI:

Sheep, Dog'n'Wolf-játék:
A helyes megfejtés: A játékban Ralph-nak hívják a farkast.
Sheep, Dog'n'Wolf PS játékot nyert:
Gungl Gábor, Pécs

Star Wars Racer-játék:
A helyes megfejtés: Anakin fő ellenfele a filmben Sebulba volt.
Star Wars Racer DC-játékot nyert:
Szűcs János, Hajdúszoboszló

The Flintstones – Viva Rock Vegas-játék:
Sikerült megint elbohóckodnunk valamit: A megnyerhető játék természetesen nem DC – mint írtuk –, hanem PS2-es. Ígérjük, a postázást már nem fogjuk elbliccelni…
A helyes megfejtés:
A Flintstones-rajzfilmek magyar szövegét Romhányi József írta.
The Flintstones – Viva Rock Vegas PS2-játékot nyert:
Márkus Zsolt, Budapest

Nintendo-játék:
A helyes megfejtés:
Európában a Pokémon Mini 2002 tavaszán jelenik meg. Most rengeteg helyes megfejtés érkezett, így természetesen kisorsoltuk a múltkori adagból a nyakunkon maradt kulcstartókat is. Az igen szexi Pikachu GBC mellett tehát most 13 kulcstartó lel új gazdira.

Mini Classic Games kulcstartót nyert:
Ifj. Friesz Antal, Budapest
Gyarmati István, Csenger
Szabó Mónika Ivett, Budapest
Molnár Gábor, Budapest
Ladányi László, Seregélyes
Szűcs Zoltán, Szolnok
Szabó Balázs, Debrecen
Grosz Zsuzsa, Leányvár
Németh Andor, Budapest
Ferenczi Lajos, Zalaszentgrót
Szabó Lajos, Dorog
Papp László, Herend
Rákóczi Nikoletta, Rácalmás

Gameboy Colort (Pikachu Edition) nyert:
Határ Dávid, Velence

A nyereményeket postázzuk, gratula, és játsszatok most is!

Közeleg a karácsony, a szeretet ünnepe... hopp! Elnézést kell kérnünk, de úgy látszik, száz százalékig recirkulálható bevezetőt sikerült a múlt hónapban összehoznunk, mert passzol ide is. Mindegy. Az viszont biztos, hogy nem jó ilyenkor játékújságot szerkeszteni, mert ugyan igaz, hogy szinte óránként jelennek meg olyan cuccok, amiktől az embernek hirtelen kedve támad zöld rakétákat lődözni, és egy fél újságot is szívesen szentelne nekik, az egyik szemünk mindig sír, hogy milyen jó kis cuccokat leszünk kénytelenek kihagyni miattuk. A PS2-piacon akkora tűzijátékot rendeztek novemberben a kiadók, hogy hirtelen azt sem tudjuk, mihez kapjunk (a legegyszerűbb megoldás persze még mindig az, hogy mindenhez), de a csendes agóniáját élő PlayStationre és Dreamcastra is eldurrogtatták az utolsó puskaporukat (némelyik igen szépet szólt is). Amikor közöltük a grafikusunkkal, hogy melyek azok a játékok, amelyeket mindenképpen fel kellene tüntetni a címlapon, kissé elmélázó tekintettel közölte, hogy akkor nincs is szüksége semmilyen grafikára, mert úgysem fog belőle semmi sem látszani. Ennyit talán az e havi kínálatról.

Az is biztos, hogy egy évvel ezelőtt még el nem hittük volna, hogy ilyen játékok fognak egyszer PS2-re születni, mint most, de mondjuk nem is baj, ha a fejlesztők csipkedik is egy kicsit magukat, mert játékosokra éhesen megjelent Amerikában az Xbox és a GameCube is. Ennek örömére körbe is jártuk kicsit őket (habár a fenyegető lapzárta miatt az utóbbira szinte semmi időnk nem jutott). Sajnos ezért az előzetes rovatunk e számra átalakult "mellőzetessé", de nyilván titeket is legalább annyira érdekelnek, mint bennünket.

Még elénekeljük a refrént:

„Köszi, hogy megvettél bennünket most is."

...aztán jöhetnek az ilyenkor szokásos jókívánságok: kellemes karácsonyt, boldog új évet, hozzon PS2-t a Jézuska (nem baj, akkor még egyet!), és soha ne fárasszanak benneteket hosszúra nyújtott bevezetőkkel!

Playtime!-team

Ja, mintha valamit elfelejtettünk volna: volt ugyebár valamiféle "hűségakciónk" azok számára, akik megvették első évfolyamunk összes számát, sőt azt is ígértük, hogy egy PS2-t is kisorsolunk azok között, akik visszaküldik ennek a bizonyítékát. Legszívesebben mindenkinek kisorsoltunk volna egyet, de egyelőre még nem dőlt ránk a Sony-gyár. (A pólógyár viszont igen, tehát mindenkinek, aki visszaküldte a PS2-kép összes darabját jár a Playtime!-póló.) Tatatatam, fanfárok meg minden, szolgálati közlemény következik:

Az utunkban lévő PS2 új gazdája: Demcsák Ferenc, Békésszentandrás

A pólókat postázzuk, a PS2-t meg - reményeink szerint - visszük! (Pitbullokat nem elengedni!)

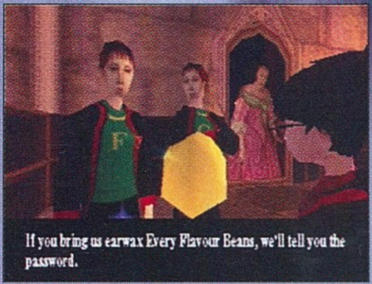
TARTALOM

PLAYTIME!





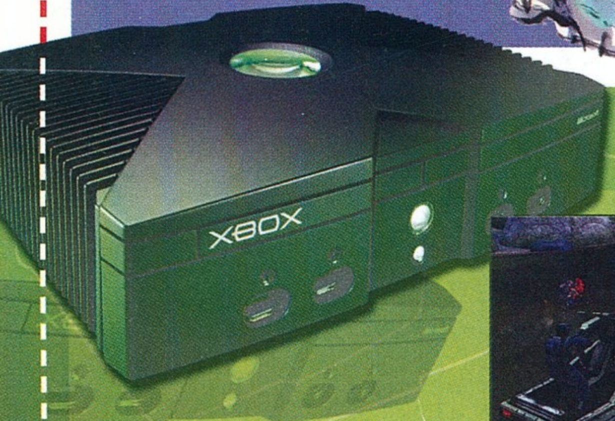
PLAYTEST







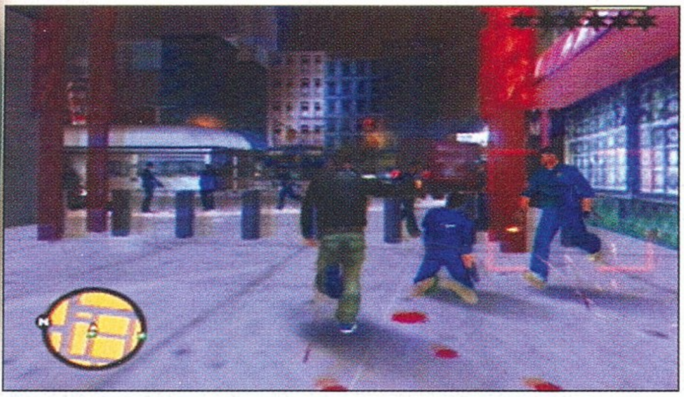
PLAYNEWS







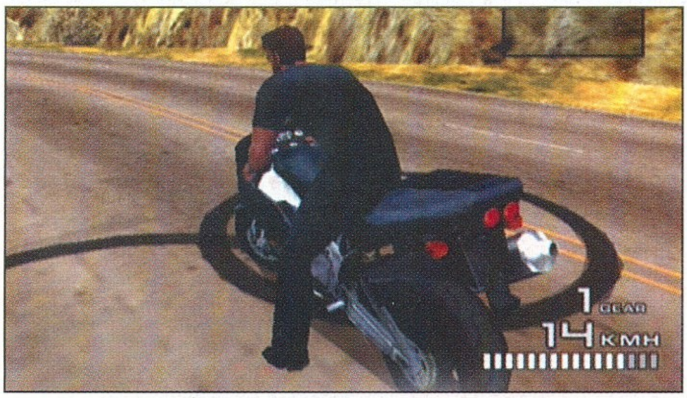




42 GRAND THEFT AUTO 3
Pályaválasztási tanácsadó: hogyan érvényesüljünk a nagyvárosban ha BKV-ellenőrnek nem feleltünk meg?



34 SILENT HILL 2
“Köd előttem, köd mögöttem, Isten tudja honnan jöttem...” Ezt József Attila akár ehhez a remek horrorhoz is írhatta volna



58 HEADHUNTER
Na, most már Dreamcastra is van egy Metal Gear Solid és egy Syphon Filter. Ráadásul egyszerre!

PLAYTIPP
76 MGS2
“Most majd ország-világ láthatja, hogy a terroristákkal való elbánás legkézenfekvőbb módja nem a bombázás, hanem a személyes meggyőzés...” (érdekes, passzol ide a múltkori szöveg!)



PLAYNEWS

PLAYTEST

PLAYTIPP

AUTO MODELLISTA

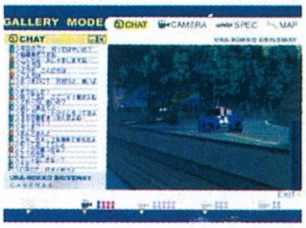
A HÁLÓZAT CSAPDÁJÁBAN

KIADÓ **CAPCOM** FEJLESZTŐ **CAPCOM JAPAN**
MEGJELENÉS **PS2 2002. MÁRCIUS (JAPÁN)**



Bár Japánban már tavasszal megjelent az első PS2-kompatibilis modem, nem akadt sok játék, ami kihasználta volna. A Capcom első online játéka egy autószimulátor lesz, a legújabb trendnek megfelelő módon cel-shading grafikával fűszerezve. Negyven japán autócsoda lesz majd kipróbálható, körülbelül 20 fantázia-alkotta pályán – akár esőben, éjjel is. Természetesen egyedül is játszhatunk majd a gép ellen (itt lehet majd kitapasztalni a pályákat, autókat), ám az internetre fellépve rengeteg új lehetőség vár ránk: kihívhatunk bárkit egy futamra, autókat, alkatrészeket csereberélhetünk, vagy részt vehetünk a Capcom által havonta rendezett bajnokságokon, ahol máshogy nem elérhető autókat is lehet nyerni. Nagy hangsúlyt fektetnek majd az autók egyedivé tételére: mi magunk festhetjük majd le, kis logót tervezhetünk magunknak, és élhetünk az optikai tuning más eszközeivel is.





CALL OF THE DRAGONFLY

SÁRKÁNY LÉGY A TALPADON

KIADÓ/FEJLESZTŐ **LOST BOYS GAMES** MEGJELENÉS **PS2 2002. NYÁR (NTSC)**

A nevéből ugyan arra lehetne következtetni, de a Call of the Dragonfly nem valami fantasy-játék, hanem egy Syphon Filter-klón. A játék a nem túl távoli jövőben játszódik, Londonban, ahol egy emberrablási ügybe keveredett ügynöknőt, Chrys Lane-t kell irányítanunk. A fejlesztők 20 küldetést ígérnek, amelyek mindegyikében több célt kell elérnünk: kiszabadítani valakit, elérni egy helyre, vagy egyszerűen likvidálni mindenkit. A tízféle ellenfélnek rengeteg módon árthatunk, a szokásos kés-pisztoly-puska-rakétavető négyes mellett lesznek sugárfegyvereink, gránátjaink, no meg 15 különféle közelharci mozdulat közül is mazsolázhatunk. Ezeken kívül különleges képességeinkre is támaszkodhatunk, Chryst ugyanis megfertőzte egy vírus (ennek az előállítóit kell elkapnunk), ami a DNS-ét módosítja – innen származnak speciális mutatványai (olyanok, mint a láthatatlanság vagy a lebegés). Siker esetén a fejlesztők elkészítik a program Xbox-változatát.









GENMA ONIMUSHA

ÚJABB LELKIFRÖCCS

KIADÓ **CAPCOM** FEJLESZTŐ **CAPCOM JAPAN**
MEGJELENÉS **XBOX 2002. MÁRCIUS (NTSC)**

A Capcom fellebbentette a fátylat az eddig kétmillió példányban elkelt Onimusha Warlords Xboxos átiratában szereplő újdonságokról. A fejlesztők legnagyobb eredményüknek a Dolby Digital 5.1-es surround hangzás, valamint a HDTV-támogatást tartják, nekünk viszont sokkal fontosabbnak tűnik az, hogy a programhoz új területeket készítettek, körülbelül 20-25%-kal megnövelve a játékteret. Lesz egy új lélektípus, aminek zöld lesz a színe, ezt begyűjtve hősünk, Samanosuke pár másodpercig sérthetetlen lesz. Lesz 3-4 új szörny is, amelyek rendelkeznek majd azzal az ocsmány képességgel, hogy ezt a zöld energiát be tudják gyűjteni, és ettől erősebbek lesznek, akár újfajta támadásokat is kapnak. Samanosuke kap egy új berzerker-támadást, no meg pár új kosztümöt a pandajelmez mellé (ezt akkor kaphatjuk meg, ha végigvisszük a programot) – ráadásul néhány új videót is rendereltek a fejlesztők.







MOTO GP

HONDA ÉS FINOM

KIADÓ **THQ** FEJLESZTŐ **THQ INTERNATIONAL**
MEGJELENÉS **XBOX 2002. MÁRCIUS 14. (PAL)**





A MotoGP az első motorszimulátor lesz, amihez a THQ felhasználja a FIM Road Racing World Championship licencet (egyelőre csak az Xboxos verziót jelentették be, de egyáltalán nem kizárt egy PS2-es változat megjelenése). A játékban 16 pályán szaggathatjuk az aszfaltot a 2002-es bajnokság versenyzőinek bármelyikével. Öt motorgyártó cég – Suzuki, Yamaha, Honda, Aprilia, Modenas – acélparipáival vágtathatunk, és természetesen mindhárom osztály (125cc, 250cc és 500cc) kipróbálható lesz a játékban. A kezdőknek való Arcade-mód mellett lesz egy kemény szimulátor-mód is (karriert csak ilyen beállítással lehet kezdeni), valamint osztott képernyős multiplayer-lehetőség, akár négy játékosnak is.



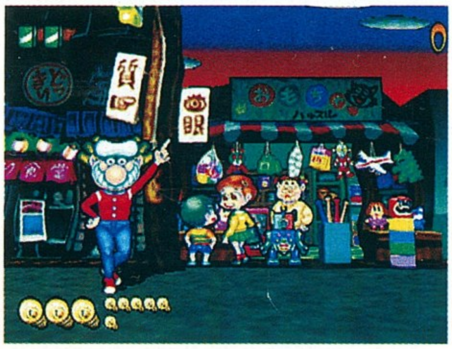




POLAROID PETE

FÓKUSZPÓKUSZ

KIADÓ **JVC** FEJLESZTŐ **IREM** MEGJELENÉS **PS2 2002. JANUÁR (PAL)**



A Polaroid Pete (Japánban Gekibo 2 néven ismert) egy meglehetősen furcsa játék – pont olyan, amit a japánoktól elvárhat az ember. A programban egy Pete Goldman nevű újságírót kell irányítanunk, akinek egyetlen vágya, hogy megnyerje a Pulitzer-díjat. Ehhez végigjárja Japán legkülönbözőbb tájait, nagyszerű kattintási lehetőségekre vadászva. Összesen 22 pályát járhatunk be (szellemjárta Tokió, dinoszauruszok által lakott rizsföld, és még 20 ilyen…), amelyeken egyrészt különlegességeket kell fényképeznünk, másrészt megvédeni magunkat az ártalmas dolgoktól – utóbbinál „fegyverként” a vaku szolgál. Minél extrább fényképet készítünk, annál több pontot kapunk érte, ami egyben több vakut és filmet is jelent. Érdekes, hogy a játék Amerikában nem jelenik meg – legalábbis egyelőre nincs erről szó.





OZZY`S BLACK SKIES

METÁL AZ ÉSZ!

KIADÓ **MÉG NINCS** FEJLESZTŐ **IROCK**
MEGJELENÉS **PS2 2002. TAVASZ (NTSC)**

A Kiss Psycho Circus után (ld. Playtime! 2001/03) egy újabb rock-legenda főszereplésével készül játék. A korábban Savage Skies néven futó programban repülő lények (madarak, hüllők, sárkányok, pegazusok) hátán kell mindenki mást leirtani az égről. Három történet vár ránk – három nép közül választhatunk; ez összesen 30 küldetést és 24 kipróbálható hátast jelent. A Pariah népet Ozzy 70-es évekbeli munkássága (a híres denevérfej-leharapás és társai) alapján készítették, itt zombisárkányok, elementálok és randa hüllők várnak ránk. A Chrysalis nép a Bark at the Moon album alapján nyerte el formáját, itt sárkányok mellett többek között egy óriásira nőtt szemgolyó is meglovagolható lesz. A harmadik nép a Virtwyn lesz, ami Ozzy jóságos természete alapján épül fel, itt pegazusok, griffek és más madarak lesznek kipróbálhatók. Minden hátasnak 56 tulajdonsága lesz, sajnos ezek nem fejlődnek a kalandok során. Az iRock tárgyalásokat folytat a Microsofttal egy esetleges Xbox-verzióról.

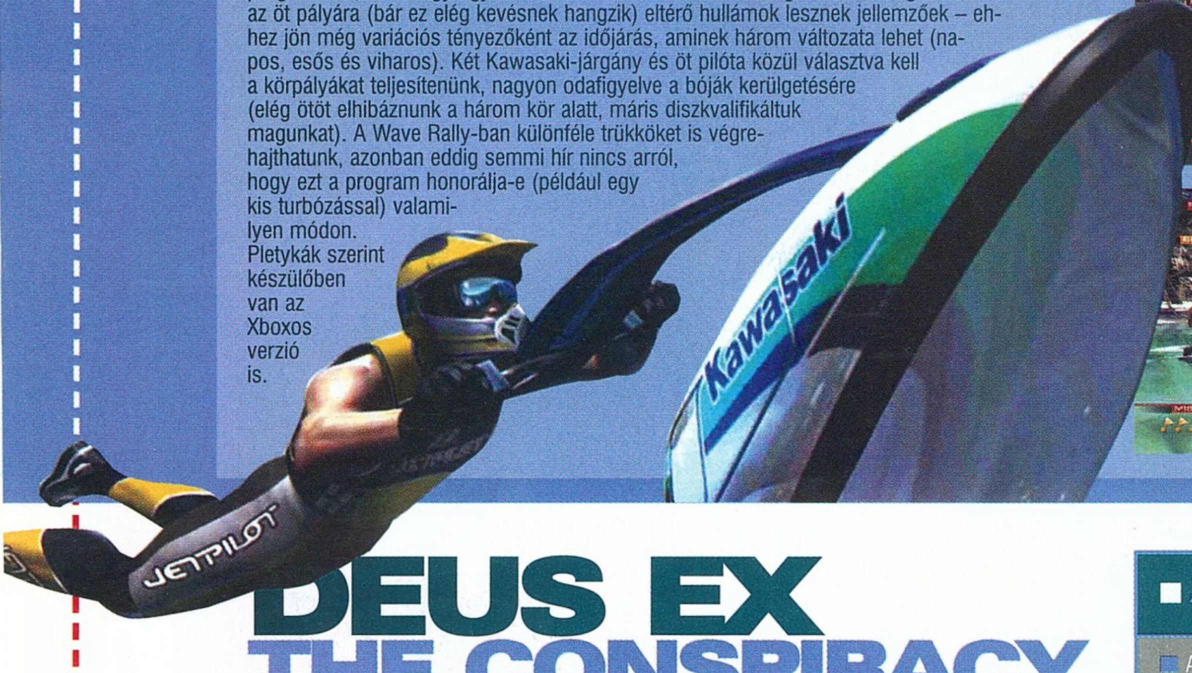


WAVE RALLY

HULLÁMOK HERCEGE

KIADÓ **EIDOS** FEJLESZTŐ **OPUS 360** MEGJELENÉS **PS2 2002. FEBRUÁR (PAL)**

A játékfejlesztők mostanában nagyon ráugrottak a jet-ski-programokra, ennek az áradatnak (legalább öt ilyen játék érkezik az elkövetkezendő három hónapban minden lehetséges platformra) egyik prominens darabja a Wave Rally lesz. Mint minden víz körül (esetünkben vízen) játszódó programban, itt is nagy figyelmet fordítottak a hullámok kidolgozására, az ígéretek szerint mind az öt pályára (bár ez elég kevésnek hangzik) eltérő hullámok lesznek jellemzőek – ehhez jön még variációs tényezőként az időjárás, aminek három változata lehet (napos, esős és viharos). Két Kawasaki-járgány és öt pilóta közül választva kell a körpályákat teljesítenünk, nagyon odafigyelve a bóják kerülgetésére (elég ötöt elhibáznunk a három kör alatt, máris diszkvalifikáltuk magunkat). A Wave Rally-ban különféle trükköket is végrehajthatunk, azonban eddig semmi hír nincs arról, hogy ezt a program honorálja-e (például egy kis turbózással) valamilyen módon. Pletykák szerint készülőben van az Xboxos verzió is.







DEUS EX
THE CONSPIRACY

LŐTTEK A TERRORISTÁKNAK

KIADÓ **EIDOS** FEJLESZTŐ **STORM**
MEGJELENÉS **PS2 2002. JANUÁR 15. (NTSC)**

A Deus Ex a 2000. év egyik legünnepeltebb PC-s játéka volt (több, mint 30 „Év játéka"-díjat gyűjtött be), és jövő év elején megérkezik a PS2-változat is. Az FPS nézőpontból irányítható Deus Ex igen jelentős RPG- és kalandelemekkel van feldíszítve. A játékban egy JC Denton nevű terroristaelhárítót kell irányítanunk, kicsivel később a terroristaelhárítókat kell elhárítanunk, a játék végére pedig már egy szabadkőműves társaságnak és egy MI-nek is az útjába kerülünk. A legfőbb változás a PC-s változathoz képest a kezelésben történt, hiszen az rengeteg menüt és gyorsbillentyűt használt. Az Ion Stormnál három hónapon át dolgoztak az új kezelőfelületen, és sikerült egy szerintük könnyen kezelhető áthidaló megoldást kitalálni (a flippergombok és a D-pad kombinálásával). Új helyszíneket nem készítettek, viszont a meglévőket átalakították, hogy „a konzolos közönség ízlésének is megfeleljenek"; az első pályának például majdnem 60%-át például kiemelték a programból. Grafikai változások is történtek: a karakterek több poligonból állnak, a fegyverek is részletesebb kidolgozást kaptak, viszont a hatalmas pályákat a memória mennyisége miatt kisebb részekre kellett darabolni.







APRÓSÁGOK

- A Sega – reményük szerint most utoljára – első féléves gazdasági adatai meglehetősen kiábrándítóak: 169 millió dolláros veszteségek könyvelhettek el. Természetesen lehet úgy is nézni a dolgot, hogy rengeteget javultak, egy éve ugyanis 400 milliós deficitjük volt.
- Az egyik leginkább sztárolt GC-játéknak, a Pikminnek már készül a folytatása: Shigeru „Shiggy" Miyamoto szerint a második rész már jövő tavasszal megjelenhet (Japánban, persze).
- A Final Fantasy-k nagy riválisa, a Dragon Quest-sorozat is az online játékra fog koncentrálni; a DQ 8 játszható lesz interneten keresztül is – viszont a FF XI-gyel ellentétben offline is.
- A tavalyi évhez képest a videojáték-ok piaca 34%-kal bővült (a felmérés Amerikában készült a 2001-es év első kilenc hónapja alapján), eddig körülbelül 6.1 milliárd dollár bevételt hozva a kiadóknak.
- Hideo Kojima egy interjúban bejelentette, hogy lesz MGS3! Valószínűleg nem ő fogja felügyelni a játék készítését, csak a sztori alkotásában akar részt venni. Azt ígérte, hogy az új részben nem a nyikhaj Raiden lesz a főhős, hanem ismét a jó öreg Snake. Kojima mester egyébként a jól megérdemelt pihenő után egy online játék készítésébe fog, platformo(ka)t egyelőre nem említve.





NEW LEGENDS

KIS ZŰR NAGY KÍNÁBAN

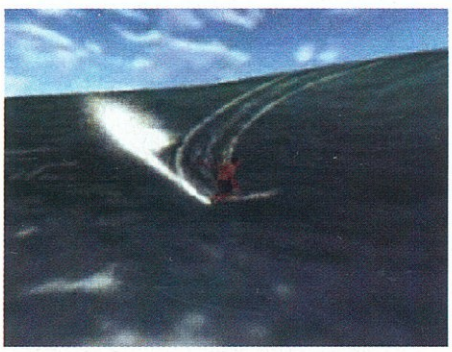
KIADÓ **THQ** FEJLESZTŐ **INFINITE MACHINE**
MEGJELENÉS **XBOX 2002. FEBRUÁR (NTSC)**

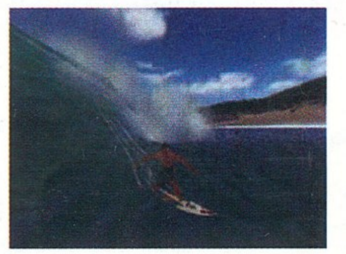
A New Legends a jövőbeli Kínában játszódik: a középkorra jellemző feudális megosztottság visszatért, azzal a nem elhanyagolható különbséggel, hogy nem karddal, hanem gépfegyverrel és lángszóróval támadnak egymásra a katonák. A mitológiai lények is megjelennek – egy gonosz démon megszállja a leghatalmasabb nagyurat, Xao Gont, és megkezdi az ország uralma alá hajtását. Egy, csak egy földesúr van talpon a vidéken – mégpedig Sun Soo. Őt kell irányítanunk, végső célunk az lesz, hogy kiűzzük a démont Xaoból (és lehetőleg a mi dimenziónkból is), addig azonban rengeteg csata vár ránk. A harcokban nélkülözhetetlenek lesznek a lőfegyverek, de sokszor kell majd csendben elintézni valakit, ilyenkor jön majd jól a rengeteg kard és buzogány, de végső esetben néhány karate-mozdulatot is bevethetünk. A játékban lesz öt különleges kard is (főellenfelek legyalázása után kapjuk meg őket), amelyekkel varázslatokat szórhatunk ellenfeleinkre. Sajnos a játék grafikája igencsak elmarad az eddig megjelent Xbox-játékok színvonalától, remélhetőleg ezen még javítanak.

KELLY SLATER`S PRO SURFER

REMÉLHETŐLEG PAMELA FOG KIMENTENI...

KIADÓ **ACTIVISION** FEJLESZTŐ **TREYARCH ÉS IRC**
MEGJELENÉS **PS2 2002. FEBRUÁR (NTSC) GC, XBOX 2002. ELSŐ FELE (NTSC)**





Ugyanúgy, ahogy a görkorcsolya sem, úgy a szörf sincsen túl sokszor feldolgozva videójáték formájában. Az Activision nemrégiben megalakult részlege, az extrém sportokat feldolgozó O2 azonban úgy döntött, hogy szerződtetik a hatszoros világbajnok Kelly Slatert, és az ő nevével fémjelezve kiadnak egy játékot. A névadót leszámítva nyolc másik szörfössel próbálkozhatunk, természetesen mindenki a való életben is rá jellemző mozgáskultúrával fog rendelkezni. A szörfösök egyenként 2000 poligonból állnak (képeink a PS2-es verzióból valók), de a fejlesztők sokkal büszkébbek a víz kinézetére: az IRC egy évig készítette azt az engine-t, ami teljesen egyedi, az időjárástól függő hullámokat tud létrehozni – az ígéretek szerint csak körülbelül minden ötmilliomodik hullám lesz ugyanolyan.

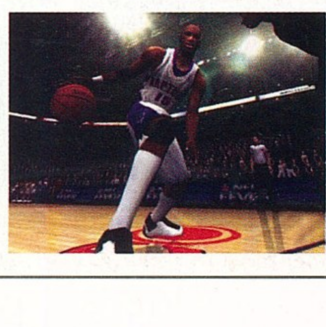
NBA INSIDE DRIVE 2002

KOSÁR X

KIADÓ/FEJLESZTŐ **MICROSOFT** MEGJELENÉS **XBOX 2002. MÁJUS (NTSC)**



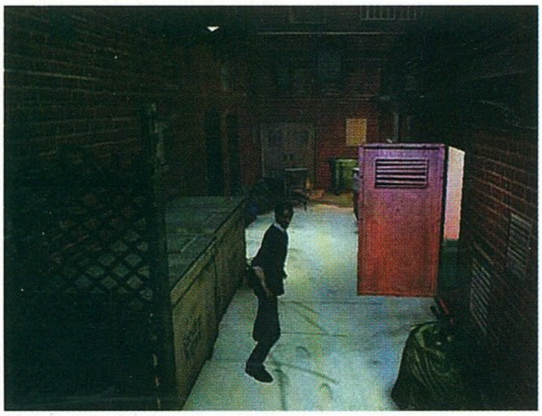
Régóta terjengtek hírek egy Microsoft által fejlesztett kosárlabda-játékról, és most a cég be is mutatta a világnak a választ az Electronic Arts NBA Live-sorozatára. A játék természetesen a legfrissebb NBA-felállást fogja tartalmazni, ezt segíti az is, hogy minden hónapban letölthetjük az internetről az aktuális csapatlistákat. A szokásos játékmódokon kívül (arcade, bajnokság, rájátszás) különlegességet jelent az, hogy akár az edzők bőrébe is bebújhatunk, minden csapatnál körülbelül 30 taktika közül válogathatunk, ennél a módnál az lesz nagyon fontos, hogy az ellenfél taktikázásai ellen mindig a megfelelőt válasszuk ki. A játékhoz több ezer mozdulatot vettek fel motion-capture technológiával, és több száz játékos felismerhető lesz (mindenük stimmelni fog a frizurájuktól a cipőjükig).



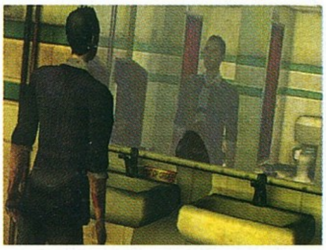
FAHRENHEIT

GYILKOSSÁGSOROZAT-SOROZAT

KIADÓ **? (MÉG NINCS)** FEJLESZTŐ **QUANTIC DREAM** MEGJELENÉS **PS2/XBOX 2002. MÁJUS (NTSC)**



Az Omikron után (ld. Playtime! 2001/4) a Quantic Dream ismét egy újításokkal teli programon dolgozik, ezúttal az internetes eléréssel rendelkező játékosokra alapozva. A Fahrenheit leginkább egy tévés krimisorozatra fog hasonlítani: minden hónapban letölthetjük a fejlesztőktől a játék folytatását. Az első epizódokban egy rituális gyilkosságok után nyomozó rendőrfőnök szerepét kell alakítanunk, és miután megoldottuk az ügyet (ez az első három hónap alatt fog megtörténni) a másik oldal ügyét kell felkarolnunk: egy rendőrség elől menekülő gengsztert kell irányítanunk. A külső nézetet használó kalandjátékban néha lövöldöznünk is kell, de sokkal fontosabb lesz a lopakodás, a bizonyítékok gyűjtése, és a párbeszéd New York lakóival – itt fog ugyanis a Fahrenheit játszódni. A játék koncepciója igen érdekes, kérdés, hogy elég jó lesz-e a sztori ahhoz, hogy minden hónapban letöltsünk 100 megabyte adatot a gépre, ami bizony órákig eltarthat egy 56k-s modemen (ráadásul a PS2-es változathoz még winchester is kell).





PIRATES THE LEGEND OF BLACK CAT

HAJÓ A HORIZONTON

KIADÓ **ELECTRONIC ARTS** FEJLESZTŐ **WESTWOOD**
MEGJELENÉS **PS2, XBOX 2002. FEBRUÁR (NTSC)**



Egy rész régi Pirates, egy rész Tomb Raider: ez lesz a Legend of the Black Cat. A játékban egy Katarine deLeon nevű kalózhölgyet kell sikerre (értsd: kincsek közelébe) vinnünk. A játék 50%-ban külső nézetet használó akciójáték lesz, különleges támadásokat lehetővé tevő varázskardokkal, csontvázakkal, zombikkal, no és rengeteg platformelemmel. A program másik felében a hajónkat kell kommandíroznunk, természetesen itt is rengeteg csatát kell megvívnunk a ránk támadó egyedekkel. Öt hatalmas szigetvilág, kikötők tucatjai, elásott kincsek garmadája vár majd Katarinára, sőt, még egy matrózfiúval is összeboronálhatjuk vöröshajú hősnőnket. A képek a PS2-es változatból valók.





PRIDE

ÖVÖN ALULI ÜTÉS

KIADÓ **THQ** FEJLESZTŐ **ANCHOR**
MEGJELENÉS **PS2 2002. VÉGE (PAL)**

A THQ mindig nagy barátja volt a brutálisabbnál brutálisabb sportoknak – övék például a pankráció (WWF) és az Ultimate Fighting Championship licence. Most valami még keményebbel készültek, a Pride ugyanis egyike a legdurvább legális sportoknak (érdekes módon Japánból ered), ami tulajdonképpen arról szól, hogy két figura az ájulásig veri egymást. Szabályok nem nagyon vannak (csak szemre menni tilos), az elvileg hárommenetes mérkőzések a gyakorlatban ritkán tartanak pár percnél tovább. A 27 legjobb Pride-versenyző mindegyikét 5000 poligonból formálják majd meg, és összesen több, mint 500 mozdulat végrehajtására lesznek képesek (lesz tehát mindenkinek jópár speckója). A THQ öt évre szerezte meg a Pride jogait, a későbbiekben Xboxra és GameCube-ra is fognak ez alapján fejleszteni.









RESIDENT EVIL SURVIVOR 2 CODE VERONICA

A KALANDELEMEK KILŐVE

KIADÓ **CAPCOM** FEJLESZTŐ **CAPCOM EUROSOFT**
MEGJELENÉS **XBOX 2002. FEBRUÁR (PAL)**



Akinek esetleg nem volt elég a Code: Veronica eddigi két változata (a „sima" DC-s és az „X" PS2-n), az most örülhet, a Capcom ugyanis egy harmadik bőrt is lenyúz szegény Veronikáról. A RE-sorozat második lövöldözős játéka az előző számunkban részletesen bemutatott program történetét követi végig, a kalandelemek teljes mellőzésével. Fénypisztolyunkkal vagy a kontrollerrel kell a ránk törő zombikat és egyéb kedves lényeket levadásznunk. A főellenfeleknél különféle trükköket kell alkalmaznunk (kilőni a tetőt a fejük fölül, vagy lelődözni a lábaikat), ahogy ezt megszokhattuk a hasonló programokban. Az Arcade-mód a Time Crisisekhez lesz hasonló: egy gép által irányított – és a TC2-től eltérő módon: hatékony – társsal kell túlélnünk a kalandot, míg a Dungeon-módban a szörnyek minél gyorsabb hentelésével kell pontokat gyűjtenünk.







■ APRÓSÁGOK

■ A Tekken 4 PS2-es verziója 2002. márciusában jelenik meg Japánban, és a Namco reményei szerint még a nyáron Európában.

■ A tavalyi Charlie Angyalai-film sikerén felbuzdulva a Ubi Soft megszerezte a játékjogokat. A régi sorozaton, a 2000-es filmen és a 2003-ra elkészülő folytatáson alapuló játékok GBA-ra, PS2-re, GC-re és Xboxra jelennek majd meg 2002 őszétől.

■ A Sega lecsökkentette a Dreamcast árát Amerikában 50 dollárra – ez megegyezik egy PS2-játék árával. A hihetetlen olcsó árral azt remélik elérni, hogy még idén elpasszolhatják a még raktárakban levő negyedmillió DC-t.

■ Japánban viszon a Sony csökkentette a PS2-k árát, így a keletiek 29.800 jenért (körülbelül 70.000 forint…) vásárolhatnak a kék-fekete konzolból.

■ A csehek által fejlesztett, leginkább a Max Payne és a Driver keverékének tűnő Mafia című PC-játék 2002. végén megjelenik PS2-re, majd pár hónap múlva Xboxra is.

■ Az Eidos PS2-re fejlesztés alatt álló FPS-e, a TimeSplitters 2 elkészül Xboxra is, de a két verzió megjelenése között akár fél év is lehet.

■ Dredd bíró végre DVD-n is megjelenik, a Rebellion Soft 2002 végén szándékszik kiadni a Dredd vs Death című FPS-t PS2-re és Xboxra.

BREED

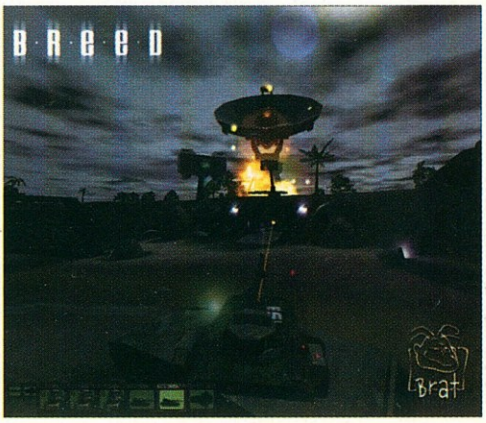
A FAJ NEVŰ FAJ

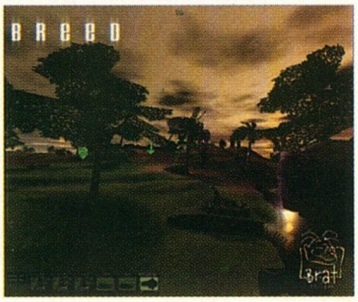
KIADÓ **CDV SOFTWARE** FEJLESZTŐ **BRAT DESIGN** MEGJELENÉS **XBOX 2002. NYÁR**

A Brat Design első programján első pillantásra látszik, hogy az ihletet a Halotól kapta (ld. előző számunk előzeteseit). A Breedben is sci-fi környezetben kell tevékenykednünk, és itt is egy vérszomjas idegen faj (őket hívják Breednek, azaz Fajnak) ellen kell felvenni a harcot minden lehetséges eszközt felhasználva. A játékban az idegenek által feldúlt Földön kell majd küzdenünk, szabotázsakciókat végrehajtanunk, rabszolgákat kiszabadítanunk és hasonlók. A Breedben még a Halonál is nagyobb szerepe lesz a minket kísérő katonáknak: kíséretünk tagjainak 15 különféle parancsot adhatunk ki, formációba is rendezhetjük őket, sőt, önállóan is képesek járműveket vezetni. Járművekből rengeteg lesz, többféle tank, APC, jeep, motor lesz kipróbálható, sőt, akár egy bombázót is elköthetünk. A program grafikája egyelőre elmarad a Haloétól, viszont a 16-fős internetes multiplayer-lehetőség valószínűleg kárpótolni fog mindenkit ezért.









SQUARESOFT® HÍREK

SQUARE-MIX

A SquareSoft történelmének legkiábrándítóbb féléves eredményét érte meg, az idei év márciusa és szeptembere között 107 millió dolláros veszteséget termeltek (az egész éves deficitet 143 millióra jósolják). Természetesen repültek a fejek, a legnagyobb változást az jelentette, hogy Hisashi Suzuki, a vállalat gazdasági ügyekért felelős elnöke távozik posztjáról (de a cégtől nem), utóda az eddigi helyettes, Yuichi Wada lesz. Mivel a veszteségek oroszlánrészéért a Final Fantasy-film teljesítménye felelős, Wada úr ismételten leszögezte, hogy nem lesz több animációs mozifilm a belátható jövőben, viszont a Spiriths Within elkészítéséhez kidolgozott programokat eladják más filmcégeknek (mellesleg a Square Pictures alvállalatot meg is szüntették).

Természetesen a cég felturbózta legnagyobb játékainak fejlesztését, a Kingdom Hearts angolra fordítását már most, a japán verzió elkészülte előtt megkezdték (szintén ide kapcsolódik, hogy a játékban szerepelni fog Yuffie – tíz évvel fiatalabban, mint az FFVII-ben –, valamint a Final Fantasy VIII főhőse, Squall is). A Final Fantasy X amerikai verziójnak megjelenését is előrehozták – ugyan a karácsonyfát pont le fogják késni, de december 26-án már a boltokban lesz a program (legalábbis félmillió darab). Persze mi megint várhatunk legalább márciusig...



FINAL FANTASY XI







A FFXI valószínűleg kirántja a Square szekerét a szegénység kátyújából, ugyanis a program használatáért minden hónapban egy csinos kis összeget kell majd leszurkolnunk a cégnek. Ehhez még hozzájön a modem ára, hiszen – természetesen – a FFXI-t csak a Square által tervezett PlayOnline modemen keresztül lehet játszani (erről láthattok képet). A modemmel ugyan lehet más játékokat is játszani, viszont más modemmel nem lehet Final Fantasyt – nem lehet kérdés, hogy melyik a jobb befektetés. Maga a modem egyébként az ISDN-vonalakat támogatja, tehát – egyelőre – mind a dial-up-ot használók, mind az ISDN-nél gyorsabb eléréssel rendelkezők ki lesznek hagyva a játékból. (Az még nem tisztázott, hogy PC-n is meg kell-e venni ezt a speciális modemet, vagy ott elég-e egy ISDN (esetleg bármilyen) elérés a játék élvezetéhez.)

Mivel a program bétatesztelését januárban kezdik meg, a márciusra ígért japán megjelenés kicsit korainak tűnik, de reméljük a legjobbakat (mellesleg még mindig nincs szó európai változatról...)!

A játékban szereplő fajok közül eddig hármat mutattak be, az első közülük a Hume, vagyis az emberek népe. Ők mindenhez értenek kicsit, de semmiben sem kiemelkedőek, bármilyen kasztot választhatnak. A második faj neve Tartare (ami talán még változik), ők – kinézetük ellenére – az elfek megfelelői, kitűnő kapcsolatban vannak az állatokkal, és első osztályú mágusokká képezhetik magukat, míg harci statisztikáik igen gyengék lesznek. A Tartare-ok nagyfülű gyermekekhez hasonlítanak és meglehetősen mókás látványt nyújtva, idétlen taglejtéssel rohannak. A harmadik ismert faj neve Eruvan (esetleg Elveren, ki tudja hogy ejtik a krix-kraxokat a japánok) lesz, ők kinézetükben sokkal inkább hasonlítanak a „normál" fantasy-világokban megismerhető elfekhez – magasak, kecsesek és hegyes fülük van. Ennek ellenére ők a sivatagban érzik jól magukat, és leginkább vívótudományukról ismertek: egy Eruvant szinte lehetetlen legyőzni párbajban; a mágiához viszont roppant tehetségtelenek. A karakterek maximum hatfős csapatokat alkotva vándorolhatnak Vana Dir három királyságában, mindenütt a kristályokat és tápokat keresgélve. Az egy csapatba tartozók varázslatai egymást is segítik, így sokkal könnyebb lesz legyőzni az erősebb ellenfeleket.

A játékosok több karaktert is indíthatnak, a PlayOnline-hálózatba történő bejelentkezés után kell kiválasztani az éppen használni kívántat. Ekkor egy „előszobába" kerülünk, itt lehet chatelni barátainkkal, ismerőseinkkel, de akár pár menetet is lezavarhatunk, természetesen Tetramasterben, az először a FF VIII-ban feltűnt kártyajáték alaposan felturbózott változatában. Ezúttal több száz lapból mi rakhatjuk össze paklinkat (végre!), cserélgethetjük őket, vagy akár el is barterezhetjük egy komolyabb varázstárgyért. A fejlesztők bajnokságokat is rendeznek majd, mindenkinél számon lesz tartva eddigi Tetramaster-statisztikája, sőt, minden hónapban pár új lapot is elérhetővé tesznek a játékosok számára. Nagyon sokan valószínűleg legalább annyi időt fognak eltölteni ezzel a kártyajátékkal, mint magával a Final Fantasy XI-gyel.


Hume hölgy


Fiatal Tartare lány


Eruvan férfi

MEGJELENÉSEK

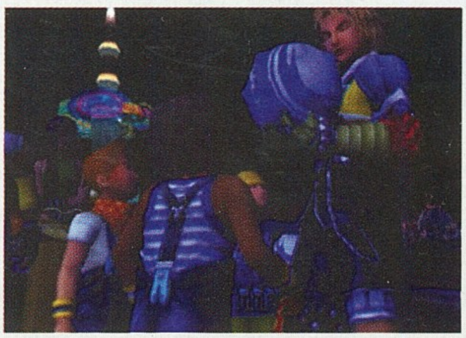
Itt jönnek a következő számunk megjelenéséig piacra kerülő játékok (vagy legalábbis az ismertebbek). Az Európa felé mértékadónak számító amerikai piac híreinél csillagokkal igyekszünk érzékeltetni szerény vélekedésünket az adott játék várható minőségéről.

AMERIKAI PS2 MEGJELENÉSI LISTA

Jonny Moseley Mad Trix	15.dec	3DO	★★



Tetris Worlds	15.dec	THQ	★★★
GoDai Elemental Force	15.dec	3DO	★★
Max Payne	15.dec	Rockstar Games	★★★★★
Wizardry: Tale of the Forsaken Land	15.dec	Atlus	★★★
Hidden Invasion	18.dec	Conspiracy	★★
Shadow Hearts	18.dec	Midway	★★★★
Jade Cocoon 2	18.dec	Ubi Soft	★★★★
Final Fantasy X	26.dec	Square EA	★★★★★★



NBA 2K2	08.jan	Sega	★★★★
The Lost	14.jan	Crave	★★★
ESPN Winter Sports	14.jan	Konami	★★
Moto GP 2	15.jan	Namco	★★
Forever Kingdom	15.jan	Agetec	★★★★
Shifters	15.jan	3DO	★★
NFL Blitz 2002	15.jan	Midway	★★★
Rez	15.jan	Sega	★★
State of Emergency	15.jan	Rockstar Games	★★★★★

USA XBOX MEGJELENÉS



SSX Tricky	18.dec	Electronic Arts	★★★★
UFC: Tapout	18.dec	Crave	★★★
Star Wars: Obi Wan	18.dec	Activision	★
Batman Vengeance	18.dec	Ubi Soft	★★★
ESPN NFL Primetime 2002	19.dec	Konami	★★
Blood Wake	26.dec	Microsoft	★★★★★
Nightcaster	26.dec	Microsoft	★★★
WWF Raw	26.dec	THQ	★★★★
Silent Hill 2: Restless Dreams	08.jan	Konami	★★★★★
NFL 2K2	15.jan	Sega	★★★



■ Baldur's Gate: Dark Alliance - PS2

USA GAMECUBE MEGJELENÉS



Super Smash Brothers Melee	03.dec	Nintendo	★★★
Pikmin	03.dec	Nintendo	★★★
Simpsons Road Rage	04.dec	Electronic Arts	★
Universal Studios	05.dec	Kemco	★
Cel Damage	19.dec	Electronic Arts	★★★★
NBA Courtside 2002	14.jan	Nintendo	★★★

USA PSX MEGJELENÉS



Hoshigami: Ruining Blue Earth	11.dec	Atlus	★★★★★
Arc The Lad Collection	17.dec	Working Designs	★★★
Inline Skating	28.dec	Crave	★★★
Lunar: Silver Star Story	10.jan	Working Designs	★★★
Bear in the Big Blue House	13.jan	Ubi Soft	★



■ Blood Wake - XBOX

EURÓPAI PS2 MEGJ.



Devil May Cry	Capcom	14.dec
Baldur's Gate: Dark Alliance	Interplay	14.dec
Herdy Gerdy	Eidos	14.dec
Star Trek Voyager: Elite Force	Majesco Sales	28.dec
Soldier of Fortune	Majesco Sales	28.dec
Aliens: Colonial Marines	Electronic Arts	28.dec
WTA Tour Tennis	Konami	28.dec
Moto GP 2	Namco	28.dec
Zorro	Activision	28.dec
State of Emergency	Rockstar Games	11.jan
Sunny Garcia's Surfing	Ubi Soft	11.jan
Dynasty Warriors 3	Koei	12.jan

TOPLISTÁK

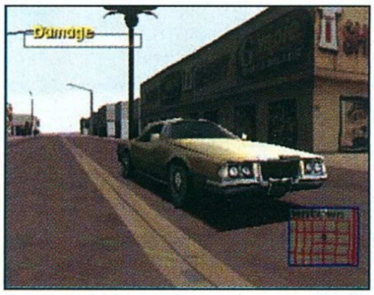
Eladási toplistáinkkal szeretnénk bemutatni a világban uralkodó trendeket, legalábbis azokat, amelyek a játékiparban érvényesülnek. Ez vásárlási kisokosként is felhasználható, mégpedig a "tízmillió légy nem tévedhet"-elv alapján, azaz a felsorolások elején csücsülő játékok majdnem mindegyike kiválik valamiben a konkurrensei közül – ha másban nem, akkor a marketingben mindenképp. A japán listákon szereplő programok esetében azért mindenképpen ajánlott némi óvatosság, például ki tudja, hogy mi lehet az a Genshi no Kotoba...

USA ELADÁSI TOPLISTA

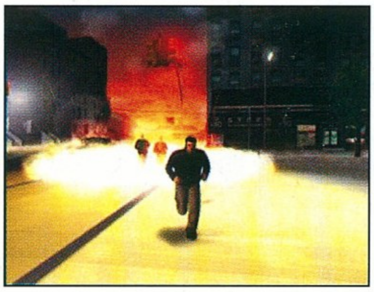
1	Devil May Cry	PS2	Capcom



2	Grand Theft Auto III	PS2	Rockstar Games
3	Madden NFL 2002	PS2	Electronic Arts
4	Tony Hawk's Pro Skater 3	PS2	Activision
5	Pokémon Crystal	GBC	Nintendo
6	Spy Hunter	PS2	Midway
7	NBA Live 2002	PS2	Electronic Arts
8	Mario Kart: Circuit	GBA	Nintendo
9	NBA 2K2	DC	Sega
10	Tony Hawk's Pro Skater 2	PSX	Activision
11	Silent Hill 2	PS2	Konami
12	Super Mario Advance	GBA	Nintendo
13	Driver 2	PSX	Infogrames
14	Ace Combat 4	PS2	Namco
15	NFL 2K2	DC	Sega
16	Nascar Thunder 2002	PS2	Electronic Arts
17	NHL 2002	PS2	Electronic Arts
18	Madden NFL 2002	PSX	Electronic Arts
19	Tony Hawk's Pro Skater 2	N64	Activision
20	Gran Turismo 3	PS2	Sony



■ Driver 2 - PSX



■ Grand Theft Auto 3 - PS2

ANGOL TOPLISTA



1	Harry Potter & the Philosopher's Stone	PSX	Electronic Arts
2	WWF Smackdown! Just Bring It	PS2	THQ
3	FIFA 2002	PSX	Electronic Arts
4	Grand Theft Auto 3	PS2	Rockstar Games
5	Pokémon Crystal	GBC	Nintendo
6	Burnout	PS2	Acclaim
7	Gran Turismo 3	PS2	Sony
8	Mario Kart: Super Circuit	GBA	Nintendo
9	Crazy Taxi	PS2	Acclaim
10	Tony Hawk's Pro Skater 2	PSX	Activision
11	Red Faction	PS2	THQ
12	Driver 2	PSX	Infogrames
13	Super Mario Advance	GBA	Nintendo
14	The Italian Job	PSX	SCI
15	Extreme G3	PS2	Acclaim

JAPÁN TOPLISTA



1	Pro. Baseball Japan 2001	Konami	PS2
2	Gun Survivor 2: Code Veronica	Capcom	PS2
3	Dynasty Warriors 3	Koei	PS2
4	Actual Combat Pachislot	Sammy	PS2
5	Pikmin	Nintendo	GC
6	Super Robot Taisen A	Banpresto	GBA
7	JL Winning Eleven 5	Konami	PS2
8	Time Crisis II	Namco	PS2
9	Warioland Advance	Nintendo	GBA
10	Tetris SuperLite	Success	PSX
11	Luigi's Mansion	Nintendo	GC
12	Mario Kart Advance	Nintendo	GBA
13	Everybody's Golf 3	Sony	PS2
14	Hakaru Go	Konami	GBA
15	Genshi No Kotoba	Sony	PS2



■ Pikmin - GameCube



■ Time Crisis 2 - PS2

REPLAYTIME

A körülmények fatális összjátéka miatt lemaradtál valamelyik számunkról? Nemcsak a vadonatúj játékok érdekelnek, hanem a közelmúlt sikerprogramjai is? Most rendkívül kedvezményes áron lecsaphatsz előző számainkra!

REPLAYTIME



DRIVER 2
CHRONO CROSS
DINO CRISIS 2
PERFECT DARK
SPYRO 3

VÉGIGJÁTSZÁS
CHRONO CROSS
DRIVER 2
PERFECT DARK

2000/01



FINAL FANTASY IX
SHENMUE
TOMB RAIDER 5
MARIO PARTY 2

VÉGIGJÁTSZÁS
TOMB RAIDER 5
SHENMUE
MARIO PARTY 2
THE WORLD IS NOT ENOUGH

2001/01



GRANDIA 2
ZELDA: MAJORA'S
GOLD AND GLORY
ROAD TO ELDORADO

VÉGIGJÁTSZÁS
FINAL FANTASY IX
ZELDA: MAJORA'S

2001/02

REPLAYTIME



LUNAR 2
RECORD OF LODOSS WAR
SPEED DEVILS

VÉGIGJÁTSZÁS
FINAL FANTASY IX
ROAD TO ELDORADO
BREATH OF FIRE4

2001/03



C-12
DARKSTONE
ONI
TUROK3

VÉGIGJÁTSZÁS
C-12
DARKSTONE
TUROK 3

2001/04



FEAR EFFECT 2
TIME CRISIS 2
ORPHEN
MDK 2
WORLD IS NOT ENOUGH

VÉGIGJÁTSZÁS
FEAR EFFECT 2
ORPHEN

2001/05

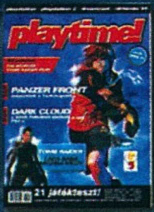
REPLAYTIME



ALONE IN THE DARK 4
BANJO TOOIE
TIME SPLITTERS
ARMORED CORE

VÉGIGJÁTSZÁS
WORLD IS NOT ENOUGH

2001/06



THE BOUNCER
PANZER FRONT
DARK CLOUD
EXTERMINATION
WORMS WORLD

VÉGIGJÁTSZÁS
ALONE IN THE DARK IV

2001/07



GRAN TURISMO 3
CRAZY TAXI 2
WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES
SONIC ADVENTURE 2

VÉGIGJÁTSZÁS
GRAN TURISMO 3
CRAZY TAXI 2

2001/08

REPLAYTIME



ONIMUSHA
TECHNOMAGE
STUPID INVADERS
SHADOW OF MEMORIES

VÉGIGJÁTSZÁS
SHADOW OF MEMORIES
STUPID INVADERS
DRACULA 2

2001/09



FLOIGAN BROTHERS
ZONE OF ENDERS
SOLDIER OF FORTUNE
LE MANS 24 HOURS

VÉGIGJÁTSZÁS
TECHNOMAGE
FLOIGAN BROTHERS

2001/10



KLONOA 2
THIS IS FOOTBALL 2
SHEEP DOG 'N WOLF
SKIES OF ARCADIA

VÉGIGJÁTSZÁS
SHEEP DOG 'N WOLF
SKIES OF ARCADIA

2001/11

MEGJELENT AZ XBOX

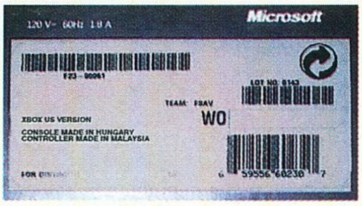


A konzolos világ számára igen jeles dátum volt 2001. november 15. – ekkor jelent meg ugyanis az USA-ban a már megjelenése előtt egekig magasztalt/pokolra küldött Microsoft Xbox (számunkra március 14-én jön el ez a nap). Természetesen mi minél előbb szerettünk volna informálni benneteket az új platformról. Mivel a Microsoft magyarországi képviselete nem tudott egyetlen kipróbálható példányt sem biztosítani számunkra, inkább megrendeltünk egyet elővételben a jenkiktől. Mondjuk az is megérne egy misét, hogy milyen tortúra DHL-lel megrendelni valamit, aminek az értéke 600 dollár (vettünk hozzá ugyanis 6 játékot is á 50 dollár), miért tart négy napig ezt elvámolni, és miért kell neked érte menni, mikor azért fizetsz, hogy hozzák házhoz – de ezt majd máskor meséljük el. A lényeg az, hogy megjött a bébi, és miután sikerült elkergetni a gyanúsan gyülekező PC Gurusokat (bár Sasa megpróbált visszalopakodni), és biztosítottuk a megfelelő körülményeket (asztallapnyi tévé és 7 hangfal), végre rávethettük magunkat a játékokra. Ezek technikai színvonala határozott megelégedésünkre megfelelt előzetes – talán túlzottan is magas – várakozásainknak: a játékok ugyanis nemcsak szépek voltak, de jók is, egyik sem szaggatott – szóval jól szórakoztunk;! Mindenki megnyugtatására elmondanánk, hogy az olykor 20-órás maratoni játékmenetek alatt az Xbox egyszer sem fagyott le, egyszer sem szállt el hibaüzenettel, nem melegedett túl, nem robbant fel és különösen nem eregetett zöld ködöt. Ugyanolyan stabil, mint bármelyik másik konzol – hiszen ez is az.



Made in Hungary?

A Microsoft november végén tartott magyarországi sajtótájékoztatóján büszkén jelentették be, hogy megkezdődött az Xboxok gyártása, hetenként 15.000 darabbal (ezt a számot azért jócskán fel kell emelniük, ha tényleg egymillió géppel akarnak startolni Európában). Mindenesetre a mi Amerikából rendelt Xboxunkon egy roppant érdekes matricát találtunk – remélhetőleg a nyomdai ámokfutás után is látszik még a „Made in Hungary" felirat…



DVD meghajtó

Az Xbox-játékok mindegyike DVD-n kap helyet, így a gépben természetesen egy 5x sebességű DVD-meghajtó helyezkedik el. A kérdés automatikusan következik: lehet-e DVD-t nézni Xboxon keresztül? A válasz: lehet, de ehhez meg kell venni a DVD-távirányítót (35 dollárba – átszámítva kb. 10.000 forintba – kerül). Nyilván mindenki eldönti majd, hogy szüksége van-e erre, mindenesetre díjaztuk volna, ha kontrollerrel is irányíthattuk volna a DVD-nket, mint PS2-n. A lejátszás minősége egyébként a hozzáértők szerint nagyon jó, körülbelül egy jobb DVD-kit szintjén van; eddig semmiféle problémáról (inkompatibilitás, olvashatatlan lemezek) nem értesültünk. A korábban bejelentett ún. progressive scan kimaradt a DVD-lejátszóból, ez viszont nem sok embert érdekelhet kicsiny országunkban, ugyanis ennek csak HDTV-ken lenne értelme, és ilyenből körülbelül tucatnyi található meg nálunk (aki esetleg mégis aggódik, azt megnyugtatnánk, a játékok esetén azért működik a PS). Az eredeti CD-ket is olvassa a DVD-olvasó, ezeket meg lehet hallgatni, vagy rámásolni a merevlemezre (egy hatvan perces lemezt 6-7 perc alatt tudtunk átrántani). Másolt zenei CD-kkel pillanatnyilag nem működik a dolog. (Na nem mintha mi kipróbáltunk volna ilyesmit – ezt csak úgy hallottuk…)



Processzor

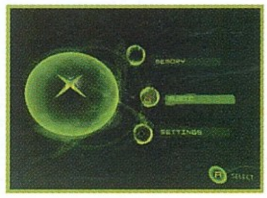


Az Xbox lelke egy 733 MHz-n hajtott, módosított Pentium 3-as processzor. Ezt egészíti ki az nVidia által tervezett XGPU (Xbox Graphics Processing Unit), ami a grafika megjelenítésének terhét veszi le az Intel-processzor válláról. Erről annyit kell tudni, hogy ez jelenleg a legerősebb felhasználói grafikus chip – gyorsabb, és több mindenre képes, mint a jelenlegi PC-s vezető grafikus kártyák. Ez a grafikus processzor – azon kívül, hogy elég nagy mennyiségű poligont tud megjeleníteni – rengeteg extrával van felruházva, amelyek a játékfejlesztők számára könnyebbséget jelent, nekünk pedig szebb játékokat. A harmadik processzor az Xboxban szintén nVidia-gyártmány, ez a MCP (Media Communications Processor), amely a hangokért felelős. Ez 256 audio-csatornát kezel (bár 3D-s hangok esetében csak 64 csatorna használható), és a legfejlettebb hangrendszereket is támogatja (akár 6.1-es rendszert is).

Winchester

Előző számunkban már beszámoltunk arról, hogy az Xbox winchestere hivatalosan 8 GB-os. Amikor az Xbox kereskedelmi forgalomba került, néhány lelkes ember nekiállt szétbuherálni a konzolt, és kiderítették, hogy a Seagate által gyártott merevlemezek mégis 10 GB tárhellyel rendelkeznek (olyan Xboxot eddig nem „boncoltak" – legalábbis mi nem tudunk róla – amiben a másik gyártó, a Western Digital termékei kaptak helyet). A vinyó 50.000+ memóriablokkot jelez ki, ez igazából 320.000 feletti mennyiséget takar. Ez azt jelenti, hogy akkor sem lesz gondunk azzal, hogy az elmentett állásaink nem férnek el, amikor tulajdonképpen már beteltünk, és emellett nyugodtan tarthatunk 3-4 CD-t is a vinyóra felmásolva (habár utóbbiakat mondjuk nem lehet másik Xboxra átvenni). Interneten keresztül letölthetünk kiegészítőket is játékokhoz (NEM patcheket!), például új kosztümöket a DoA 3-hoz, vagy új autókat a Sega GT 2002-höz.

Dashboard



Az Xbox menüjét – ez a Dashboard – eléggé Mátrix-hangulatban készítették, és bár minden folyamatosan morphol, változik, mégis átlátható és könnyen kezelhető. A szokásos lehetőségek (nyelv, időzóna) mellett beállíthatjuk tévénk és hangrendszerünk jellemzőit, bekapcsolhatjuk a gyerekvédő programot (beállíthatjuk, hogy milyen minősítésű DVD-k és játékok lejátszásához kell kódot beütni), valamint meghallgathatjuk a winchesterre másolt zeneszámokat és szemezgethetünk az elmentett játékállások közül is.



Internet-támogatás

A Microsoft egyik legmerészebb húzása az volt, hogy az Xboxba alapból, lecserélhetetlenül és megváltoztathatatlanul kábelmodemet raktak. Ez Amerikában nyilván nem olyan nagy gond – bár ott is jelentős a dial-up eléréssel rendelkezők száma –, Európában és különösen annak keleti felében azonban talán nem ez a legelterjedtebben használt módszer... Az Xbox-szal nem lehet majd netezni, emailezni, esetleg videókat, zenéket letölteni, kizárólag a Microsoft szerverein keresztüli játék lesz megengedve (kivéve persze, ha feltörik a rendszert – a világ teli van sportos kedvű fiatalokkal!). Az online játék egyébként még jövő nyár előtt kezdődik (májust saccolnak a merészek), az első napon öt játékkal, majd még hússzal a 2002-es év folyamán. A Microsoft egyébként az online-lehetőségben látja a játékok jövőjét, 2003-tól kezdve a legtöbb Xbox-programot interneten – is – játszhatóra tervezik.

Kontroller

Az Xboxot meglehetősen sok kritika érte az irányítóval kapcsolatban, sokak szerint ugyanis idomtalan és óriási, lehetetlen kényelmesen megfogni (egy elmés teória szerint a kanadai Nagyláb (Bigfoot) testvére, bizonyos Nagykéz tervezte). Ezt mi részünkről cáfolnánk, mert nekünk semmi ilyen gondunk nem volt a konzollal eltöltött 40-50 óra alatt. Ha feltétlenül kötözködni akarnánk, akkor a kis fehér és fekete gombokat hoznánk elő, amelyek talán egy kicsit túl közel helyezkednek el a négy fontosabb (A, B, X és Y) gombhoz. Mind a Haloban, mind a DoA-ban előfordult, hogy az Y helyett a fehér, a B helyett a fekete gombot nyomtuk meg. Egyébként az irányítón a Back és a Start kivételével minden gomb analóg, az alsó karok 256-fokozatban érzékelnek, a színes gombok 10 fokozatúak. A karokat egyébként ugyanúgy be is lehet nyomni, mint a PS2-nél. A kontroller hátulján két csatlakozó található (á la Dreamcast), ide lehet a memóriakártyát vagy a mikrofont csatlakoztatni. Nagyon rendes dolog, hogy az irányító zsinórja három méter hosszú, így kényelmesen hátra lehet dőlni, és közben nem fogjuk lerángatni a gépet az asztalról.

Gombok, portok

Az Xboxon mindössze két gomb található, az egyikkel bekapcsolhatjuk, a másikkal pedig a DVD-tálcát nyithatjuk ki (ennek a gombja világít zölden). A megszokott reset-gomb hiányzik, mégpedig azért, mert ha kicseréljük a lemezeket, akkor a gép automatikusan elindítja a berakott játékot. A konzol elején négy kontroller-port található, ezekbe csatlakoztathatjuk a legkülönfélébb irányítókat (a szimpla kontrollertől a fénypisztolyig, az érzékelős gördeszkától a táncszőnyegig mindent). Az Xbox hátulján a szokásos két csatlakozó (egy a tévébe megy, egy a konnektorba) mellett egy hálózati csatlakozó van, itt kapcsolhatunk össze két (három, négy...) gépet a link-kábellel, és – ha beindul az internetes játék a konzolon – itt csatlakozhatunk fel a netre.

XBOX JÁTÉKOK

NOVEMBER 18.-ÁN, AZ XBOX AMERIKAI MEGJELENÉSÉVEL EGYÜTT 19 JÁTÉK KERÜLT A BOLTOKBA. EZEK KÖZÜL A LEGKELENDŐBBNEK AZ ELŐZETES VÁRAKOZÁSOKNAK MEGFELELŐEN A HALO BIZONYULT.

FUZION FRENZY

FEJLESZTŐ **BLITZ GAMES**
KIADÓ **MICROSOFT**



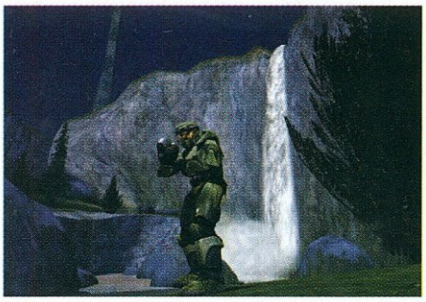
A Fuzion Frenzy az Xbox első partijátéka, és nagyon sokat vártunk tőle, hiszen az E3-on kipróbált verzióban minden minijáték nagyon tetszett. Sajnos a végleges verzióról ezt már nem mondhatjuk el, a 45 aljáték közül mindössze 15-20 nagyon jó van, ezekkel viszont akár több órát is el lehet tölteni (csak az a baj, hogy a gép nagyon erősen játszik, még easy-fokozatban is). Természetesen minden játéknak irdatlan ordítozás lett a vége, de hát ez csak azt jelzi, hogy jól sikerült a program.

HALO

FEJLESZTŐ **BUNGIE** KIADÓ **MICROSOFT**

Előző számunkban karcoltunk már pár előzetes sort az Xbox legnagyobb nevű induló játékáról – amit ott leírtunk, az még mindig igaz, de még mi sem sejthettük, hogy mennyire jó lesz a játék. Azon túl, hogy ez a legszebb konzolos FPS, olyan hangulattal, hangokkal és irányítással rendelkezik, amit eddig még nem nagyon pipáltunk. Kooperatív-módban kezdtük el a játékot, és bátran mondhatjuk, felejthetetlen élményt jelent a program (igaz, kicsit lassan indul be). Fantasztikus, amikor egyikünk a Warthogot vezeti, míg a másik a fenti gépágyúból lövöldözik; amikor óvatosan lopakodunk előre a Covenant egyik erődjében; vagy amikor egy tankot szerezve valóságos Terminátorként vágunk utat az idegenek között. A játék kihagyhatatlan! (Azt külön megemlítenénk, hogy az E3-as panaszunkat, a multiplayeres belassulásokat teljesen kiküszöbölték, a program egyszer sem szaggatott be.)





DEAD OR ALIVE 3

FEJLESZTŐ **TEAM NINJA**
KIADÓ **TECMO**

Sokan – köztük például Vári Zoli – nem hitték el, hogy a DoA3-mat bemutató képek tényleg a játékból származnak, és nem egy videóból. Nemsokára nekik is be kell látniuk, hogy tévedtek, a játék tényleg úgy néz ki, mint a képeken. A pályák elképesztőek, a nők nagyon nőiesek, a férfiak nagyon férfiasak, Christie és Helena megnyerését pedig minden hímnemű olvasónknak ajánljuk megtekintésre. A DoA 3 talán a jelenlegi legszebb játék Xboxon (vagy ha már itt tartunk bármilyen platformon), és mindenkinek bejött (leszámítva DC-őrült SakMan komát, aki agyvérzést kapott, amikor a Guru hardverrovatának szerkesztője olyan 251:0 arányban alázta meg). A játék stílusa nem sokat változott, habár akinek a nagyon gyors tempó eddig nem jött be, az most sem lesz kimondottan boldog.

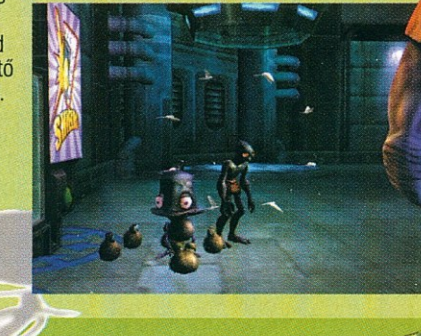


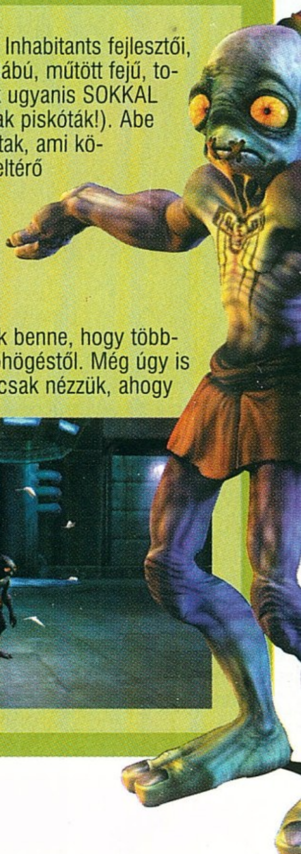
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

FEJLESZTŐ **ODDWORLD INHABITANTS**
KIADÓ **MICROSOFT**

Két idióta jobb, mint egy – így okoskodhattak az Oddworld Inhabitants fejlesztői, amikor eldöntötték, hogy Abe-nek társat adnak, egy törött lábú, műtött fejű, tolókocsis kétéltű, Munch személyében. A terv bejött, a játék ugyanis SOKKAL idiótábbra sikerült, mint előző részek (pedig azok sem voltak piskóták!). Abe és Munch között szabadon váltogathatunk (miután találkoztak, ami körülbelül 4-5 órányi játékba fog kerülni), és a játék lényege eltérő képességeik kihasználása lesz. A fejlesztők minden lehetséges eszközt felhasználtak a játékosok megnevettetésére: már a menü közepén bólogató Munch bamba arcának látványa is nevetőgörcsöt okozhat, de amint elkezdjük a játékot, biztosak lehetünk benne, hogy többször ki fogunk esni a kanapéból a röhögéstől. Még úgy is igen élvezetes, ha nem mi játszunk, csak nézzük, ahogy valaki más küszködik Oddworld elképesztő lakóival.







PROJECT GOTHAM RACING

FEJLESZTŐ **BIZARRE CREATIONS**
KIADÓ **MICROSOFT**

Az Xbox „Gran Turismoja”-ként aposztrofált játék szintén nagy tetszést aratott, kiderült, hogy az iménti jelző nem alap nélküli. Első pillantásra az tűnik fel, hogy a játék gyönyörű, az autók egy-az-egyben megegyeznek valódi társaikkal, ráadásul törnek is – igaz, alapból mindössze harmincvalahány járgány van. A valós idejű tükröződések rendkívül élethűvé teszik a játékot (arról nem is beszélve, hogy a festék akár le is kophat, ha hozzádörzsölődünk egy falhoz), és ugyanilyen hatással van a rádióállomások szerepeltetése zeneként (a DJ-k kommentálják az elhangzott számokat vagy az időjárást). A játék sosem lassult be, még négy részre osztott képernyő esetén sem, azt viszont meg kell jegyeznünk, hogy a program meglehetősen nehéz: rengeteg időbe fog telni, hogy a 120 pályát minden nehézségi szinten teljesítsük.



TONY HAWK'S PRO SKATER 2X

FEJLESZTŐ **TREYARCH**
KIADÓ **ACTIVISION**

Szegény Tony Hawk nagyon kevés figyelmet kapott az előbb említett nagyágyúk mellett, összesen körülbelül fél órát töltöttünk el vele. A „2x” kitétel azt jelenti, hogy a programban helyet kapott minden pálya az első és a második részből, valamint néhány – öt – teljesen új arénában is próbálkozhatunk. Ezek grafikája nagyon szép lett, legalábbis egy szinten van a harmadik rész (a PS2-es) látványával, viszont a deszkások kinézete lényegesebben gyengébb –ezeket ugyanis a DC-verzióból vették át, rajtuk csak keveset fejlesztettek. Persze amikor lenyugszanak a kedélyek, biztos meg fogunk vele próbálkozni – az Offspringnek egyébként sem lehet ellenállni.



EGYÉB JÁTÉKOK MEGJELENÉSKOR

4x4 Evo 2 *(GodGames)*

A PS2-es játék grafikailag megerősített változata, valós idejű tükröződéssel a kocsikon.

Cel Damage *(Electronic Arts)*



Mókás kis Twisted Metal-klón, nomen est omen: tökéletes cel shading grafikával körítve.

Dark Summit *(THQ)*

Snowboard-játék kicsit másként, avagy platformjáték extrém sportnak öltözve.

Mad Dash Racing *(Eidos)*



Az élet egy kegyetlen versenyfutás: ez a játék ezt mutatja be enyhén idióta karakterekkel.

Madden NFL 2002 *(Electronic Arts)*

A már 12 éve futó Madden-sorozat legújabb tagjának legszebb változata.

NASCAR Heat 2002 *(Infogrames)*



Szinte fotorealisztikus grafikájú Nascar-szimulátor, természetesen igazi versenyzőkkel.

NASCAR Thunder 2002 *(EA)*

Nascar EA-módra: kicsit gyengébb grafikával, ám konkurrensénél jobb játszhatósággal.

NFL Fever 2002 *(Microsoft)*



Amerikai foci az anyacégtől, hihetetlen grafikával, ám irányításbeli nehézségekkel.

NHL Hitz 20-02 *(Midway)*

Hokiprogram más felfogásban; varázslatszerű effektekkel és mindössze négyfős csapatokkal.

Test Drive Off Road – Wide Open *(Infogrames)*

A 14 éve futó sorozat legújabb tagja az utóbbi éveknek megfelelően elég gyengécske lett.

AIRFORCE DELTA STORM

(KONAMI)

A DC-s AirForce Delta folytatása több, mint 70 repülőt tartalmaz, ezeket 55 küldetésben próbálhatjuk ki. A gépek megvalósítása teljesen realisztikus lett, viszont a játékmenet sokkal inkább arcade-jellegűbb (amolyan Ace Combatos). A játék különlegessége, hogy néhány küldetésben fedett tereken is harcolhatunk (barlangok, raktárak).



SHREK

(TDK)

Aranyos platformjáték, amely – csakúgy, mint a film – jónéhány felnőtteknek szóló poént is tartalmaz. Mindehhez briliáns grafika járul, Shrek modelljét például egyenesen a film készítőitől kunyizták el. A játékban összesen 36 küldetést teljesíthetünk, mindegyik körülbelül egy órát vesz majd igénybe, tehát nem egy rövid darabbal állunk szemben.



TRANSWORLD SURF

(INFOGRAMES)

Tony Hawk babérjaira tör ez a játék, ezúttal azonban a deszkánk a víz felszínén fog bucskázni. Összesen 20 öbölben próbálhatunk szerencsét 13 versenyző közül választva, természetesen trükkök százait végrehajtva. A víz megvalósítása egészen rendkívüli, szinte teljesen valósághű, ráadásul a hullámok sosem ismétlik magukat.



GAMECUBE



A sikersztorinak nem nagyon nevezhető N64 (a kártyás formátum miatt a független fejlesztők igencsak meggondolták, hogy kiadják-e programjaik 64-bites verzióját) után a Nintendo újra harcba készül szállni a Sony és a – Sega helyébe lépett – Microsoft ellen a vásárlók kegyeiért. A GameCube a „kicsi a bors de erős"-taktikát követve rettentő kicsi lett (egy PS2 alatt akár három is elférne, de a GBA-nál sem sokkal nagyobb), viszont a konzol rendkívül nagy teljesítményű, ráadásul nagyon könnyen programozható. A viszonylag gyenge japán start után (eddig körülbelül 400.000 gép ment el ott, de a Super Smash Bros. Melee megjelenése biztosan megnöveli ezt a számot) az amerikai indulás – november 18-án, három nappal az Xbox startját követően – sokkal fényesebb lett, az első héten sikerült eladni a gépek 60%-át, azaz némileg több, mint félmillió példányt (az USA-ban szinte mindenhol elfogyott, Kanadában viszont kisebb volt az érdeklődés). A Nintendo célja, hogy az üzleti év végére, azaz március 31.-ig négymillió konzolt adjanak el. A Nintendo persze nem feltétlenül az Xbox és a PS2 ellenfele, hiszen egy másik, fiatalabb korosztályra koncentrálnak – azon túl persze, hogy lesz rá jó pár komolyabb program is, mint a Resident Evilek, a Zeldák vagy például az Eternal Darkness. Igen nagy kár, hogy a cég ilyen mostohán kezeli az öreg kontinenst, ezt mutatja például az is, hogy még nincs pontos – vagy akárcsak hozzávetőleges – európai megjelenés dátum. A legújabb – nem hivatalos – hírek májusról szólnak, amint megtudunk pontosabb információkat a megjelenés idejéről, vagy a konzol itteni áráról, azonnal tudósítunk titeket is.

Színes gépek

A Nintendo mindig is híres volt arról, hogy gépeit különféle verziókban tette elérhetővé. Ez így van a Game-Cube-bal is, Amerikában két színben jelent meg a gép (a lila az Indigo, a fekete a Jet Black nevet viseli). Japánban ezek mellett a narancsszínű – Spice Orange – Game-Cube is megjelent már, de ezzel még nincs vége a dolognak. Az első Poké-monos játékhoz biztos kijön egy Pikachuval díszített GC is, de a Space-worldön bemutattak néhány prototípust: a tervek szerint jövőre érkezik az ezüstszínű, a rózsaszín (jaj!) és az aranyszínben pompázó Game-Cube is (természetesen mindegyikhez passzol majd a kontroller is).



Processzorok

A GameCube-ban két fontos processzor található, a központot az IBM által készített, réz-alapú Gekko névre keresztelt 485 MHz-s PowerPC (ilyet használnak a Macintoshokban is) chip alkotja. Ezen összesen 40 megabyte-nyi RAM kapott helyet (24 SRAM és 16 DRAM). A grafikus processzor családfája kicsit kusza, ezt ugyanis az ATI által nemrég megvett ArtX tervei alapján a NEC (az N64-processzor tervezői) gyártja. Ez a Flipper néven ismert GPU 162-MHz-n fut és 3.1 megabyte SRAM-ot tartalmaz. A fejlesztők egyébként a Flippert dicsérik legjobban a GC alkatrészei közül, köszönhetően hihetetlenül könnyű programozhatóságának, flexibilitásának (a Sega két hónap alatt működőképes verziót tudott készíteni a DC-s PSO-ból!). Természetesen rengeteg effektet ismer a hardver, ezek közül kiemelkedik az S3-tól licencelt 6:1 arányú textúratömörítés, illetve az objektumonkénti nyolc textúra megjelenítése. A hangokért a Nintendo saját tervezésű DSP kódnevű processzora felelős, amihez a Rogue Leader-t fejlesztő Factor 5 készítette el a MusyX nevű programkészletet. A legtöbb játék Dolby Surroundban szól, de – meglehetősen körülményesen – Dolby Digitalban is le lehet kódolni ezeket.



Kontroller

A GameCube-kontrollert személyesen Shigeru Miyamoto álmodta meg, neki köszönhető a gombkiosztás, valamint a változatos színösszeállítás. Mivel nem volt túl sok időnk tesztelni az irányítót, véleményünk még változhat, de az már mindenesetre biztos, hogy valóságos felüdülést az N64-kontroller után, ez ugyanis kitűnően illeszkedik a kézbe –a gombok elhelyezése viszont itt sem lett tökéletes. Nem értjük például azt sem, hogy miért csak a jobb oldalon van két flippergomb, valamint, hogy a jobb analóg karnak miért nincsen ujjtámasza. Nagyszerű ötlet viszont a „Digital Click" névre keresztelt megoldás a szürke flippergomboknál, vagyis egy bizonyos pontig analógként működnek, ha tovább nyomjuk, akkor viszont még be lehet kattintani, így több funkciót lehet leprogramozni a gombokra (például a Rogue Leaderben a jobbal gyorsítunk, ha viszont kattintunk is, akkor az X-Wing összecsukja szárnyait, ezzel extra sebességet nyer).



Internet-támogatás



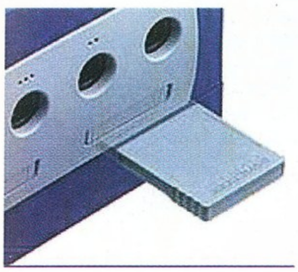
Hiroshi Yamauchi, a Nintendo teljhatalmú elnöke már több alkalommal (legutóbb az amerikai launch előtt egy nappal) kijelentette, hogy cégétől meglehetősen messze áll az online is játszható programok támogatása, nem látnak ebben innovációt, és főleg pénzt. Eddig mindössze egyetlen netes programot jelentettek be GC-re, a Sega Phantasy Star Online-ját. Japánban jövő tavasszal már meg lehet venni az 56K-s elérést lehetővé tevő modemet a PSO-hoz (a gép aljához kell csatlakoztatni), és a kábelmodem tervei is elkészültek, azt viszont még egy évig biztos nem adják ki. Remélhetőleg a Nintendo hozzáállása meg fog változni, ugyanis neten keresztül sokkal élvezetesebb játszani, mint osztott képernyőn.

A pánt

A Nintendo már 1999-ben az egekig kergette az adrenalinszintünket, amikor az E3-on közölték, hogy a következő – akkor még Dolphin nevű – konzoljuk az első lesz, amelyen kis pánt kap majd helyet. Szerencséjükre a Sony nem nyúlta le a terveket, ezért az elképzelést sikerült megvalósítani. Az amúgy is szexi lila színnel kombinálva a GC így messziről akár egy női táskának is tűnhet – kis gyorstesztünkben mindenki kipróbálhatja, hogy milyen hamar ismeri fel a rejtőzködő GC-t.



Memóriakártya



A GameCube a Sony útját követi ezen a téren, a hivatalosan Digicardnak nevezett memóriakártyá(ka)t ugyanis a konzol elejébe lehet bedugni. Az alap kártyán 4 mega hely van a mentésekhez, ez feleakkora, mint a PS2 vagy az Xbox memóriakártyájának kapacitása. Ezt a problémát a Nintendo is felismerte, ezért nemrég Japánban megjelent az SD-Memory Card Adapter nevű herkentyű, amivel nagy tárhelyű Panasonic gyártmányú flash-memóriára is lehet menteni. Ezzel csak az a gond, hogy egy 64 megás darab ára igencsak konvergál ahhoz, amit egy GC-ért kell kipengetnünk, majd' 170 dollárba kerül egy darab.



Gombok, portok

A hihetetlenül kicsi konzol (felülnézetből nem sokkal nagyobb, mint egy Xbox-kontroller) elejére négy irányítót lehet bedugni, valamint két memóriakártyát. Ha majd lehetőség lesz GBA-t is csatlakoztatni a konzolhoz, akkor azt a kontroller nyílásain keresztül tehetjük meg. A gép tetején található a power-reset-open szentháromság, a hátulján pedig a szokásos kimenetek (található egy HDTV-kimenet is, de ehhez kábelt még csak Japánban jelentettek meg).

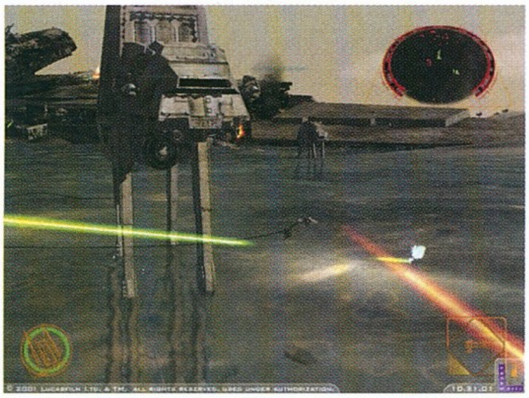
GAMECUBE JÁTÉKOK

MÍG HAZÁJÁBAN, JAPÁNBAN MINDÖSSZE HÁROM JÁTÉKKAL STARTOLT A NINTENDO ÜDVÖSKÉJE, AZ AMERIKAI VÁSÁRLÓK AZ ELSŐ NAPON MÁR PONTOSAN ÖTSZÖR EKKORA KÍNÁLATBÓL SZEMEZGETHETTEK.

STAR WARS ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER

KIADÓ **ACTIVISION** FEJLESZTŐ **FACTOR 5**

Az amerikai start legnépszerűbb, nem a Nintendo által gyártott játéka a Factor 5 remekműve lett, amely nem más, mint a Nintendo 64-es Rogue Squadron átirata, 100% akció. Talán ez az a program, amely legtisztábban mutatja meg a különbséget a két hardver között, ez egyértelműen ez az eddigi legszebb GC-program (részleteket és további képeket 2001/9. számunkban találhatsz). A játékban a lázadók oldaláról próbálhatjuk meg lealázni a Birodalmat, a New Hope végétől kezdve a Jedi visszatéréséig bezárólag. A játékban 11 pálya lesz kipróbálható, öt járművel (az Ezeréves Sólymot is kipróbálhatjuk). Sajnos a játék első szériája (mintegy 10.000 darab) hibás lett, ezek lefagynak a második pályát követően – természetesen ezt a hibát ki fogják javítani az európai megjelenésre.



WAVE RACE BLUE STORM

KIADÓ **NINTENDO**
FEJLESZTŐ **NST**

A GameCube második legsikeresebb programja az N64-es Wave Race felújított változata volt – ez persze azért van így, mert a Rogue Leader még nem jelent meg Japánban (majd valamikor jövőre). A játéknak tulajdonképpen csak a grafikája fejlődött, minden mást szinte változatlanul hagytak a fejlesztők – itt is az a cél, hogy elsőként érjünk be a célba jet-skinken ücsörögve. Természetesen a látvány sok mindenért kárpótol, a víz fantasztikusan tükröződik (ugyanazzal az effekttel készült, mint amit az Xboxos Project Gotham autóinál is használtak). Rengeteg rejtett dolgot lehet előhozni a játékban, a leglátványosabb közülük mindenképpen a tornádó – ha ezt bekapcsoljuk, akkor háznyi hullámokon keresztül kell vezetnünk.



LUIGI'S MANSION

KIADÓ **NINTENDO** FEJLESZTŐ **EAD**



Az eddigi legnagyobb példányszámban elkelt GC-játék Mario öccsének, Luiginek, Mario öccsének útját mutatja be egy kísértetjárta kastélyban. A játék célja, hogy kis szellemszívó berendezésünkkel beszívjunk minden kísértetet, így állítva vissza a rendet a hatalmas kúriában. A Shigeru Miyamoto felügyelete alatt készített játék (az első játéka, amelyben nincs ugrás-gomb) legnagyobb hibája, hogy elég hamar – 6-7 óra alatt – végigjátszható, ezen felül viszont minden rendben van vele: szép a grafikája (főként a fény-árnyék-hatásokra figyeltek oda a készítők, ahogy forgatjuk zseblámpánkat, úgy változik mindennek az árnyéka), a Nintendótól megszokott módon természetesen jól kezelhető. A játékban a térképet egy speciális GameBoyon hozhatjuk elő, a GB Horroron.



SUPER MONKEY BALL

KIADÓ **SEGA**
FEJLESZTŐ
AMUSEMENT VISION

Fantasztikus majomgolyók. Ha legyőztük a természetes viszolygást, ami egy ilyen cím hallatán elöntött minket, nagyon kellemes meglepetésben lesz részünk. A SMB egy ügyességi játék, melyben egy majmot tartalmazó gömböt kell úgy irányítanunk, hogy az előírt idő alatt érjünk el a pálya kijáratához, lehetőség szerint minél több banánnal megrakodva. Ha jól teljesítünk, extra játékmódokkal jutalmaz minket a gép – lehet majd biliárdozni, golfozni, tekézni, de lesz egy versenyfutás is. A játék játéktermi gyökeréből adódóan meglehetősen nehéz, jónéhány continue-t kell majd felhasználnunk, főképp a nehezebb fokozatokon.

Egyéb játékok megjelenéskor

All-Star Baseball 2002 *(Acclaim)*
Az Acclaim évek óta futó baseball-szériájának legújabb tagja, amely – a hozzáértők szerint – meglehetősen gyenge lett.



Batman Vengeance *(Ubi Soft)*
Talán az eddigi legjobb Batmanes játék, amelyben a pályák realisztikusak, a karakterek viszont képregény-szerűek.



Crazy Taxi *(Acclaim)*
A Sega ezeréves játékának változtatások nélküli átirata, amely természetesen mindennemű lelassulás nélkül, sőt, helyenként túl gyorsan fut.



Dave Mirra Freestyle BMX 2 *(Acclaim)*
Az Acclaim sikeres extrémsport-játékának GC-s átirata hatalmas pályákkal, és több, mint ezer trükkel.



Disney's Tarzan: Untamed *(Ubi Soft)*
Ahol a rajzfilmnek vége szakadt, ott kezdődik az Untamed: egyszerű platfomprogram fiataloknak, néhány minijátékkal körítve .



Madden NFL 2002 *(Electronic Arts)*
Az Electronic Arts csont nélkül teljesített: minden létező konzolra megjelent a Madden 12. része, a GC-s változat gyönyörű lett!

NHL Hitz 20-02 *(Midway)*
Szinte egy-az-egyben megegyezik az Xboxos változattal, mindössze az árnyékok hiányoznak.

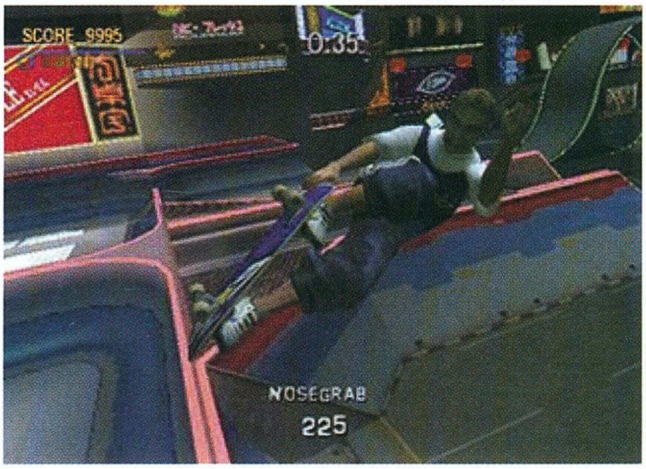
XG3 Extreme G Racing *(Acclaim)*
A PS2-es változat (ld. Playtime! 2001/11) átirata, mindössze néhány új textúrával, és átrajzolt „motorokkal".

FIFA Soccer 2002 *(Electronic Arts)*
Az ismerős játék GC-változatában sokkal kidolgozottabbak a játékosok, mint a PS2-es verzióban, viszont hiányoznak a füstölők a lelátóról.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

KIADÓ **ACTIVISION** FEJLESZTŐ **NEVERSOFT**

Az Activision a legnagyobb ágyúját a GameCube-megjelenésére irányította; a Tony Hawk 3 végül a boltokba került november 18.-án (egy interjúban a fejlesztőcsapat vezetője elárulta, hogy nem sokon múlott a dolog, ha még egy napot foglalkoznak a játékkal, akkor lekésik a startot). A jelen számunkban bemutatott PSX-es verziónál természetesen fényévekkel jobban néz ki, szinte egy-az-egyben megegyezik a PS2-es verzióval. Természetesen (?) interneten nem lehet majd játszani, és a tesztek alapján az irányíthatósággal is vannak kisebb-nagyobb problémák. Talán azért nem lelkendezik érte senki, mert azt várták az emberek, hogy megmutatja majd a különbséget a PS2 és a GC technikai tudása között. Ez nem történt meg, de remélhetőleg lesz majd egy olyan játék, amit Tony Hawk 4-nek fognak hívni.



SSX TRICKY

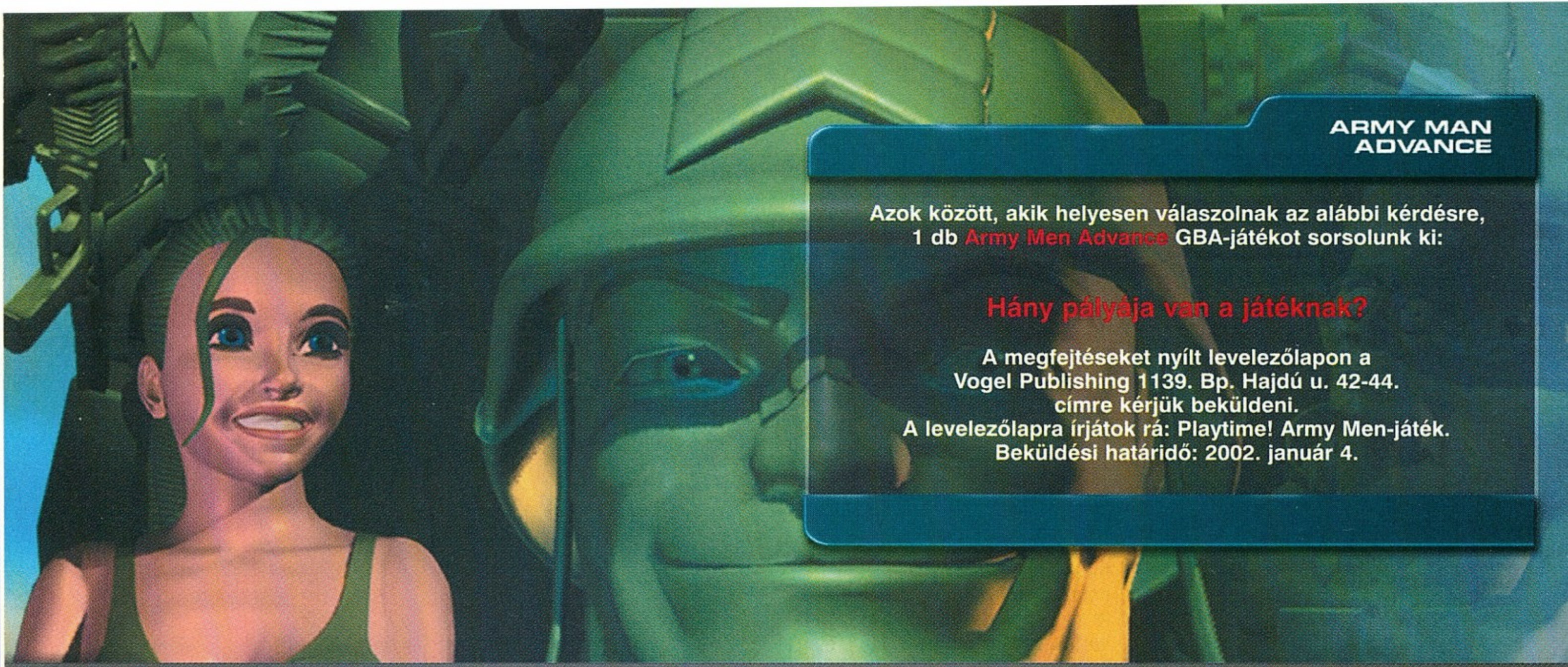
KIADÓ **ELECTRONIC ARTS** FEJLESZTŐ **EA BIG**

A PS2-re a kezdetek kezdetén megjelent egyik legjobb program az SSX volt (bár a Tekkent jobban csípjük...), ennek némileg felturbózott változata a Tricky (a PS2-verziót következő számunkban előreláthatólag teszteljük). A fejlesztések szinte minden téren megmutatkoznak, kapunk két új pályát (Garibaldi és Alaska), hat új karaktert (persze extrémebbnél extrémebb arcok), no meg új, ún. „über"-trükköket. Ezeket akkor hozhatjuk elő, ha előtte hibátlanul végrehajtottunk néhány „mezei" mutatványt, és ha sikerül az über-trükk mozdulatait végrehajtani, akkor karakterünk valami nagyon durvát fog végrehajtani: bukfencezik vagy ugrál a deszkáján, esetleg kánkánozik rajta. A beszámolók szerint a GC-változat sokkal lassabb, mint PS2-es társa – ez meglehetősen furcsa, hiszen a hardver képességei alapján nem ezt várnánk...









ARMY MAN ADVANCE

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, 1 db Army Men Advance GBA-játékot sorsolunk ki:

Hány pályája van a játéknak?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon a Vogel Publishing 1139. Bp. Hajdú u. 42-44. címre kérjük beküldeni.
A levelezőlapra írjátok rá: Playtime! Army Men-játék.
Beküldési határidő: 2002. január 4.

NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK



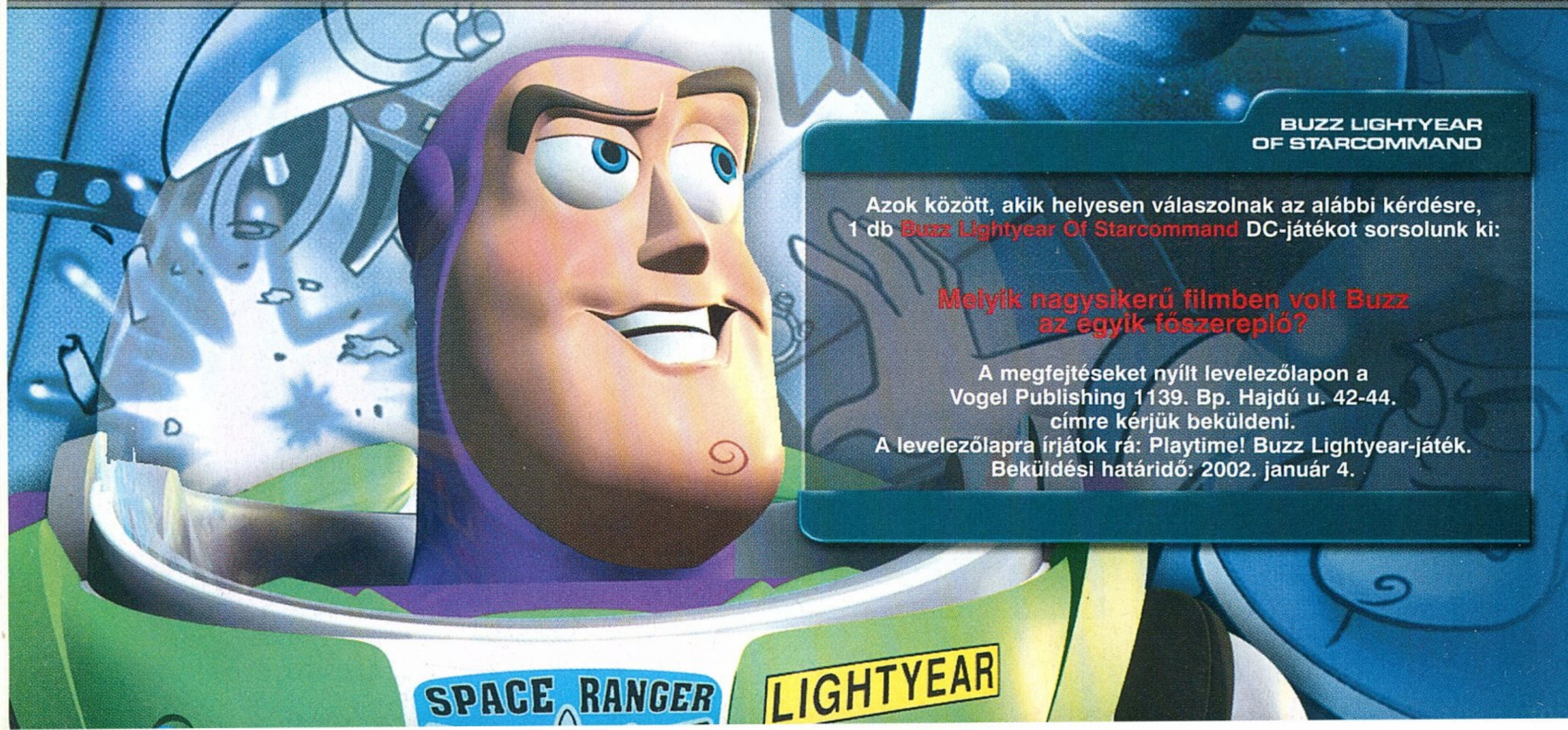
FREAK OUT

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, 1 db Freak Out PS2-játékot sorsolunk ki:

A játék kiadója ugyanaz a cég, mint az előző számunkban ismertetett Viva Rock Vegas című programnak. Mi a cég neve?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon a Vogel Publishing 1139. Bp. Hajdú u. 42-44. címre kérjük beküldeni.
A levelezőlapra írjátok rá: Playtime! Freak Out-játék.
Beküldési határidő: 2002. január 4.

NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉK NYEREMÉNYJÁTÉ



BUZZ LIGHTYEAR OF STARCOMMAND

Azok között, akik helyesen válaszolnak az alábbi kérdésre, 1 db Buzz Lightyear Of Starcommand DC-játékot sorsolunk ki:

Melyik nagysikerű filmben volt Buzz az egyik főszereplő?

A megfejtéseket nyílt levelezőlapon a Vogel Publishing 1139. Bp. Hajdú u. 42-44. címre kérjük beküldeni.
A levelezőlapra írjátok rá: Playtime! Buzz Lightyear-játék.
Beküldési határidő: 2002. január 4.



PLAYTEST

■ 2002 JANUÁR



■ Metal Gear Solid 2



■ World Rally Championship



■ Headhunter



■ Tony Hawk's Pro Skater 3

METAL GEAR SOLID 2 SONS OF LIBERTY

A BESURRANÁS MŰVÉSZETE

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ KONAMI FEJLESZTŐ KONAMI CE JAPAN MEGJELENÉS 2001.11.14. NTSC 2002. 02. 22. (PAL)

Solid Snake egy igazi legenda, a videojátékok világában kétségkívül az egyik legnevesebb hős. Ugyanakkor az egyik legkorosabb is, hiszen a főszereplésével készült első két Metal Gear játék még 1987-ben, illetve '90-ben jelent meg –persze akkor még nem PlayStation-re, hanem a távol-keleti országokban népszerű MSX számítógépekre és a Nintendo korabeli konzoljára. Noha már ezek is nagyszerű játékok voltak, a Snake-et megálmodó Hideo Kojimának 1998-ig kellett várnia a világhírre: ugyanis a PlayStation hardvere volt szükséges ahhoz, hogy az általa feltalált "taktikus kémkedő akciót" a nyugati közönség számára is fogyaszthatóvá tudja tenni. Mert ugyebár miről is szól egy Metal Gear játék? Arról, hogy egy besurranó szabotőrnek nem mindig a fegyverhasználat a legkifizetődőbb taktika. Egyszerűbb kikerülni az őröket, mint megölve őket esetleg felhívni magunkra a figyelmet. A korai '90-es évek stilizált grafikai megvalósításával mindez a nyugati világban nem tűnt túl élvezetesnek (jellemző módon a játék konverzióiból sokszor ki is maradtak a kulcsfontosságú elemek): a sikerhez az kellett, hogy valósághű körülmények között, mondhatni hús-vér szereplők figyelmét kelljen kijátszani. Ez utóbbi elképzelés megtestesülése volt a Metal Gear Solid, mely mindamellett, hogy újszerű játékélményt kínált, akciófilmekbe illő közjátékokkal, és fordulatos sztorival kápráztatta el a közönséget. Nem hiába lett a folytatás az év legjobban várt PS2-játéka.





„Hideg, hideg, jéghideg…"

Váratlan fordulat

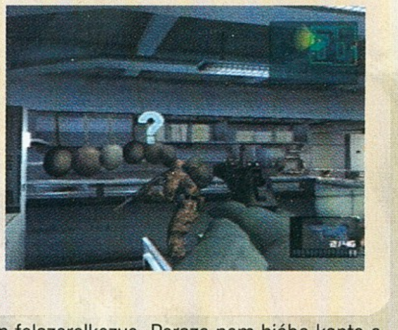
A játék demo verziója alapján mindenki úgy tudhatta, hogy a játék ugyanabban a kerékvágásban folytatódik, ahol abbamaradt, de mint majd látni fogjuk, a Konaminak sikerült meglepnie a rajongókat. A történet ott tart, hogy a Metal Gear project kitudódása után világszerte hatalmas lépegetők – a Metal Gearek – gyártásába fogtak, s azóta Snake és mindentudó partnere, a Shadow Moses incidenst túlélő Otacon a maguk kis harcát vívják, hogy elpusztítsák valamennyi épülő gépezetet. Az USA tengerészgyalogsága eközben a fejleményekre reagálva egy olyan Metal Geart épít, ami képes szembeszállni akár több tucat hasonszőrű szerkezettel: az ún. Metal Gear Ray tulajdonképpen egy anti-Metal Gear fegyver. Természetesen a legnagyobb titokban tartják a fejlesztést, Otacon is csak azért szerez róla tudomást, mert egy bizonyos E.E.-től „fülest" kap. Otacon általában nem szokott jelentőséget tulajdonítani a névtelen tippeknek, csakhogy a mostohahúgát Emma Emmerichnek hívják, akit ő mindig csak E.E.-nek szólított. Kicsit jobban szétnézve a Pentagon adatbázisaiban aztán a tipp beigazolódik, úgyhogy a játék kezdetén Snake ott sétál New Yorkban, a George Washington hídon, és várja a tankhajót, amivel a Metal Gear Rayt a teszt helyszínére szállítják...

Snake egy szempillantás alatt megoldja, hogy potyautas váljon belőle, ámde rajta kívül újabb hívatlan látogatók érkeznek. Gurlukovich parancsnok elit kommandója Oroszország megkopott méltóságát akarja visszaállítani, s szemlátomást ebben nagy segítségére van elvtársa, Shalashaska, akit a MGS1-ből csak úgy ismerhetünk, mint Revolver Ocelot. Azt már a bemutatkozó képsorokon látni, hogy a történetben lesz néhány fordulat, hiszen olybá tűnik, mintha Ocelot már várta volna Snake-et, de a megérkezéséről "elfelejti" értesíteni a bajtársait, akik közben lemészárolják a matróznak álcázott tengerészgyalogosokat, és átveszik az irányítást a hajó felett. Utóbbi esemény elég kellemetlen Snake számára, hiszen csekély ellenállásra számítva mindössze egy kábító pisztollyal van felszerelkezve. Persze nem hiába kapta a játék a „taktikus kémkedő akció" titulust: hősünk majd csak megoldja a dolgot...

Akik már játszottak a demo verzióval, azok odáig mehettek el a történetben, hogy Snake megküzd Olgával, Gurlukovich lányával, akinek az elkábítása után egy kamera kapja őt lencsevégre. (E mozzanat jelentőségére csak később derül fény.) Ezt követően a játék azzal folytatódik, hogy Snake a raktérben lefotózza a Metal Gear Rayt, majd Otacon, illetve az

Intelligensen ostoba őrök

Noha ellenségeink csak bizonyos távolságra látnak el, nem árt óvatosnak lenni, mert a mozgásra vagy a hangokra azon túlmenően is felfigyelhetnek. Észreveszik továbbá a vizes lábnyomokat, az elcseppent vérünket (ezért hasznos a kötszer), sőt ha egy saroknál húzódunk meg, az árnyékunkat is. Összefoglalva tehát: teljesen emberi módra viselkednek. Ám e megállapítás szerencsére azt is magában foglalja, hogy nem tévedhetetlenek. Elég csak megkopogtatni a falakat, eldobni egy üres tárat, vagy egyszerűen csak a hangtompítóval a közelükbe lőni, s máris indulnak kivizsgálni a zaj forrását, s ezáltal elhagyják az őrhelyüket. Van aztán a már jól bevált doboz alá rejtőzködés – bár a feltűnő helyeken lévő, s főként feltűnően oda nem illő dobozokat (elvégre a játékban többfajta feliratút találhatunk) hamar kiszúrják, és leemelik rólunk. Akadnak továbbá egészen kifinomult módszerek is a figyelem elterelésére: ha egy szexújság hever a járőr útjában, kötelességtudat ide vagy oda, azért az illető megáll átnyálazni az olvasmányt. Az őrök érzelmeit képregényekből átvett szimbólumok érzékeltetik, melyek közül érdemes megemlíteni a kábultságot jelző csillagokat, illetve az alvást jelképező „Z" betűket. Hogy mennyi kering ezek közül az őr feje körül, az jelzi, hogy mikor fog felébredni. Például ha egy elalélt őrből különféle cuccokat rázunk ki, azzal egyben siettetjük is az ébredését.





Igaz, ami igaz: úgysem tüdőrákban fogok meghalni...



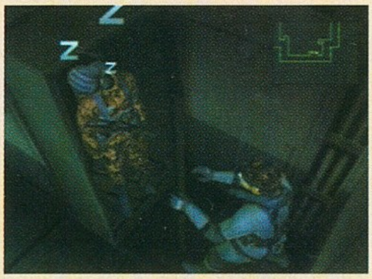
A pisztolyom lámpája remekül néz ki, de azért jó lenne kikapcsolni



Nem szeretném, ha ez a helyzet sokáig függőben maradna!

Szekrények

Azon kívül, hogy sokszor hasznos cuccokat rejtenek magukban, a játékban fellelhető szekrények egyéb módokon is szolgálhatnak minket. Először is elbújhatunk bennük. Ha magunkra zárjuk az ajtót, utána kikukucskálhatunk a szellőző réseken, ám vigyázzunk az analóg gombbal: ha túl hirtelen hajolunk oda, beüthetjük a fejünket az ajtóba, s a koccanásra az őrök felfigyelnek. A másik felhasználási lehetőség, ha az őröket rámoljuk beléjük. Minthogy egy szétlőtt fejű hulla kétségtelenül riadóra ad okot az ellenség táborában, eltüntethetjük a nyomainkat a szekrényekben. Mellesleg, ha az alvó őrt raktározzuk el, nem ébred fel a sötét kuckóban. A szekrényeknek az ajtajuk is használható: kihajtva őket pajzsként funkcionálnak – habár az ellenség hamar tropára lövi. Néha mutatós posztereket is találhatunk bennük, amikkel jól el lehet poénkodni. Ha éppen bujkálunk, belülről cuppanós puszikat nyomhatunk a japán modellek arcára, kintről megbámulva a szexi idomokat pedig érdemes Otacont hívnunk, s figyelni a codecen Snake arckifejezését – no meg Otacon szövegét. A női bájak természetesen az ellenségeinket sem hagyják hidegen: a riasztott őrök például elfelejtik, mit vagy kit is keresnek, s a helyiség átkutatása helyett a posztert kezdik el bámulni...



Internet segítségével világgá kürtöli a titkos fegyver létezését. De itt jön az említett meglepetés: mindez csupán a prológusa a Metal Gear Solid 2-nek.

A történet ugyanis két évvel később folytatódik, mikor is Snake-et egy krízishelyzet megoldására vezénylik ki: egy szélnek eresztett terroristaellenes csoport, a Dead Cell néhai tagjai a nyílt tengeren elfoglaltak egy víztisztító létesítményt, s magukat a „Szabadság Fiainak" nevezve váltságdíjat követelnek a túszaikért, akik között ott van az USA elnöke is. De mit keres Snake ismét Campbell parancsnok (akit a korábbi részből ismerhetünk) irányítása alatt? – vetődhet fel bennünk a kérdés. Meg aztán hogy megváltozott Snake hangja! Vagy csak a búvármaszk teszi? – elvégre a víz alól közelíti meg a létesítményt. Nem így van, hiszen az eligazításnál épp arról folyik a beszélgetés, hogy Snake odaveszett a tankhajós incidensnél. Nos, rá kell döbbennünk, hogy ennek a játéknak már nem Snake a főhőse. Utóda, egy zöldfülű ifjonc vette át a fedőnevét, jóllehet csak ideiglenesen, mert rögtön az akció legelején átkeresztelik Raidenre. Minden jel arra mutat tehát, hogy a terroristaellenes Foxhound csoportot újjáélesztették, s a frissen rekrutált Raiden szerepét szánták nekünk. (Bár azért annyit elmondhatunk, hogy Snake továbbra is jelen van a játékban.)

Még több taktika

Hideo Kojima bravúrosan oldotta meg az átmenetet: először azt hisszük, minden maradt a régiben, aztán meg kiderül, hogy minden megújult. Márpedig ez nemcsak a történetre igaz, hanem a játék egészére is. Az ellenségeink intelligenciája például látszólag a régi, de idővel olyan apró nüanszokat fedezhetünk fel, melyek révén számos új stratégiát dolgozhatunk ki egy-egy figyelemelterelő hadművelethez. Kivételesen jó ötlet volt (és ez egyben a valósághűséghez egy újabb adalék), hogy az észrevételünket követően még nincs azonnal riadó, mert az őröknek előbb le kell adniuk a drótot. Ha tehát azonnal lelőjük a szemfüles őrt, nincs ideje értesíteni a többieket. Esetleg szétlőhetjük az őrök rádióját is, mikor is áldozatunk dühösen rázogatja a használhatatlan készüléket, majd elrohan, hogy személyesen hívjon segítséget. Igaz, az adóvevők beiktatása más esetekben meg éppenhogy hátráltat minket, ugyanis a szigorúbban őrzött helyeken az őrök egyikének folyamatosan jelentenie kell a helyzetet. Ha egy ilyen őrt kivonunk a forgalomból, lehetünk bármennyire észrevétlenek, az illetőt keresni fogják, s minthogy nem jelez vissza, egy osztag erősítést küldenek az ügy kivizsgálására. Az ilyen esetekben célszerű kábító lövedéket használni, ugyanis ha kivonuló kommandósok hulla helyett csak egy alvó őrt találnak a helyszínen, akkor csak szépen felrugdossák a kollégát, s hanyagságnak elkönyvelve a dolgot lefújják a riasztást.

A játék alapjai persze megmaradtak, úgyhogy az alapvető szabályokkal a korábbi rész ismerői már tisztában lehetnek. Egyszerre egy fegyver és egy tárgy lehet hősünknél használatban. Ebből a tényből adódóan általában az élelmiszeradag (Ration) van a bal kezünkben, ami vész esetén pótolja az energiánkat. A tárgyak nagy része automatikusan felhasználásra kerül, amint elővesszük őket, de vannak kivételek: például bekötözni a sebeinket, vagy nyugtató gyógyszert bevenni a tárgylistán belülről kell. De talán felesleges is mindezt ecsetelni, hiszen Otacon a codecen (vagyis a hősünkbe implantált nanoműszer segítségével) keresztül mindjárt a játék elején megmutatja, miként használhatjuk a dolgokat, sőt a már jól ismert mozdulatokat is elmagyarázza: miként lehet leguggolni, kúszni, stb. Persze vannak új mozdulatok is. Tulajdonképpen maga a fegyverhasználat is megújult, mert nagyban támaszkodik a Dual Shock irányító analóg gombjaira. Ha csak kicsit nyomjuk le a gombot, akkor célzunk, míg ha nagyon, akkor lö-



Néha még a legenda is hibázik – és annyi is neki







■ Ismét egy nyakatekert megoldáshoz folyamodtam



■ Solidus néha a saját embereit is megszorongatja

A Metal Gear története

Solid Snake első nevezetes akciójára 1987-ben került sor, az akkor igen népszerű MSX számítógépen – a Távol-Keleten ez a platform kb. ugyanaz volt, mint mifelénk a C64. A Fox Hound elit egység parancsnoka, Big Boss megbízásából egy afrikai katonai kiképző központba kellett behatolni, amiről később kiderült, hogy tulajdonképpen Snake főnökének a főhadiszállása, s egyben az első Metal Gear hadigépezet otthona. Hideo Kojima már ebben a játékában megmutatta, milyennek kell lennie egy diverzáns akciónak: a kamerák és az őrök csak akkor vették észre hősünket, ha szemben volt velük, s már ebben a játékban is akadtak kissé álomszuszék strázsák.

Az 1990-ben megjelent Metal Gear 2 Solid Snake-ben már teljesen kiforrott volt a játékmenet: innentől már megvolt radar is, ami pontosan mutatta az ellenség helyzetét – amit azonban riadónál megzavartak. Az őrök intelligensebbek lettek: a kopogtatós trükk már itt is bevált, és el lehetett bújni dolgok alá. A folytatás a '90-es évek végén játszódott egy Zanzibar Land nevű kis agresszív országban, ami meghódította a vele szomszédos területeket, sőt nukleáris fegyverek birtokába jutott és elfogta azt a biológust, aki forradalmasíthatta volna az üzemanyaggyártást. Meglepő módon itt is Big Boss mozgatta a szálakat.

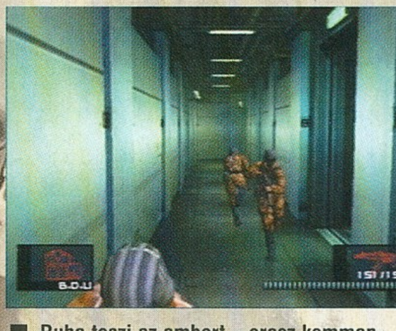
Snake 8 bites korszaka kapcsán érdemes megjegyezni, hogy Nintendon (NES) is volt Metal Gear, ám ez nem örökölte a kiváló MSX-es változat erényeit – jóformán az alvó őrökön kívül semmit. (E játék C64 konverziójában – merthogy ilyen is volt – meg már az sem volt meg.) Kojima mester eredeti pályaterveinek nyoma sem volt benne, és a történetmesélés is minimálisra lett zsugorítva. A kettes rész Nintendon a Snake's Revenge címet kapta, s ugyanazt lehet elmondani róla, mint az elődjéről. Noha volt benne néhány érdekes ötlet (mint a világító rakéták, amiknek fényénél nem volt szabad mozdulni), de összességében csak egy – akkori fogalmak szerinti – szép akciójáték volt.

Persze ezek a korai játékok összehasonlíthatatlanok az 1998-as Metal Gear Soliddal, amiből Amerikában és Európában összesen 5 milliót adtak el. (Japánban „csak" 1 milliót.) 2010-ben, az alaszkai Shadow Moses szigeten, egy katonai bázison játszódott a sztori, ahol a hidegháborúból visszamaradt nukleáris robbanófejeket tároltak, s erre tette rá Liquid Snake (hősünk klónozott testvére) és csapata a kezét. Snake azonban végzett az összes fellázadt ex-Fox Hound taggal, kivéve a kettős ügynök Revolver Ocelotot, aki a játék végén magának az USA elnökének jelentette az eseményeket... Nos a virtuális küldetéseket tartalmazó VR Missionst, illetve a GameBoyos Metal Geart nem számolva (melyek nem tartoznak szorosan az előzményekhez) eddig tartott a Metal Gear történelem.

vünk. Bármelyik fegyverrel célozhatunk belső nézetből is, sőt érdemes megjegyezni, hogy kúszás közben is. Felettébb vicces jelenet, amikor a hajó ebédlőjében bujkálunk az asztal alatt, s a rejtekhelyünkről szép nyugisan célozhatjuk be a járőr fejét. Az egyik legérdekesebb új mozdulat a függeszkedés: a pallók oldalán mászva könnyedén kikerülhetjük az ellenségeinket, bár arra figyelni kell, hogy csak bizonyos ideig tudjuk tartani magunkat – tehát a jó időzítés elengedhetetlen. Megmaradt a falhoz lapulás lehetősége, viszont itt újdonság a sarkoknál való kikukkantás (amit kombinálva a tűzzel kiugorhatunk egy lövés erejéig, majd gyorsan visszahúzódhatunk).

A kukucskálás látszólag értelmetlen, hiszen a radarunkon jól látható, mikor hol járnak az őrök, csakhogy van egy bökkenő: a komolyabb játékosok kikapcsolhatják a radart, meg aztán Raident irányítva az a kellemetlen helyzet áll elő, hogy helyszínen kell aktiválni a szintek térképeit, s míg az ehhez szükséges számítógépet meg nem találtuk, a radarunk nem jelez ki semmit. A radar amúgy teljesen ugyanúgy működik, mint a korábbi részben, tehát mutatja az ellenségeink helyzetét, sőt azt is, hogy azok mekkora területet látnak be. A radar nagyon hasznos, de ugyanakkor nagyon érzékeny is: amint felfedeznek minket, az ellenség megzavarja a műszert, s amíg nem csillapodnak a kedélyek, addig nincs kép – szerencsére mondjuk elég hamar megnyugszik mindenki. A radar a biztonsági kamerákat is jelzi, melyek talán még az őröknél is idegesítőbbek, elvégre sem elaltatni, sem megfojtani nem lehet őket. Ráadásul vannak repkedő kamerák is, az ún. Cyphereк. Persze egy jól irányzott lövés mindig megteszi a hatását (vagy három, ha a Cyphereket nem a megfelelő ponton találjuk el), de csak komoly fegyverrel rombolhatunk, ami pedig zajjal jár. Ilyenkor ébredünk rá, hogy egy hangtompító kincset ér: még szerencse, hogy figyelmesen kutakodva találhatunk is ilyet. Mint ahogy találhatunk géppisztolyokat, gránátvetőt, rakétavetőt, vagy épp távcsöves puskát is. (Jóllehet ezekhez nem sok muníció van, mivel az extra fegyverek általában meghatározott cél érdekében vannak beiktatva – például a főellenségek leküzdéséhez.)

Főellenségként most is válogatott haramiákat kapunk: őrült robbantgató, sebezhetetlen boszorkány, és egy vámpír Romániából – hogy csak a legextrémebbeket említsük. Eleinte csak kapkodjuk a fejünket, honnan menesztettek ennyi fura fazont, de persze Kojima mester gondoskodott arról, hogy ne maradjon egyetlen elvarratlan szál se, s a legvégén majdnem mindenre fény derül – kivéve persze azt, amit majd a játék következő részében kell kideríteni.

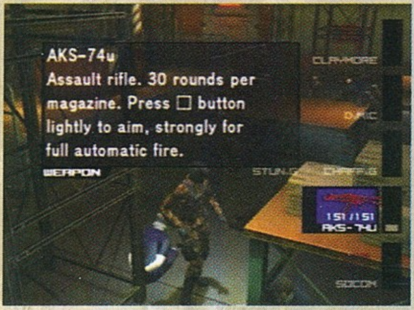


■ Ruha teszi az embert – orosz kommandóssá

A rosszfiúk is csak emberek

A Konami egy elmés húzással lepte meg a Metal Gear rajongókat: az Interneten keresztül bárki jelentkezhetett a játékba statisztának. Jómagam is kitöltöttem az űrlapot, de sajnos mindeddig nem találkoztam magammal – bár nem is reménykedem, mert a Konami elméletileg minden szerencsés kiválasztottat értesített. Hogy miről is hadoválok? Nos mint tudjuk, a harcban elesetteket dögcédulák alapján szokták azonosítani, melyek ott függnek minden katona nyakában. Ilyen dögcédulával az MGS2-ben szereplő ellenségek is rendelkeznek, amiket mi szépen csokorba gyűjthetünk. Az ötlet zseniális, habár elég furcsa, amikor mondjuk Spinettinek hívnak egy orosz kommandóst... A dögcédulák elvétele nem egyszerű, ugyanis a terroristáknak önszántukból kell odaadniuk. Megadásra kell kényszerítenünk őket, vagyis olyan közel kell hozzájuk lopakodnunk, hogy a fegyverünket rájuk szegezve eszükbe se jusson ránk támadni – még kevésbé a többieket riasztani. Mögéjük lopakodva könnyen kivitelezhető a dolog, bár ez még nem elég: meg is kell fenyegetnünk őket. Szemből kell rájuk fogni a fegyvert, s becélozni a nemesebb testrészüket, avagy a fejüket. Ekkor mindenüket odaadják, s elsőként mindig a dögcédulájuktól szabadulnak meg. Jogos lehet a kérdés, hogy „vajon ki vacakol ennyit egy poén kedvéért?", ám ez nem csak egy gesztus a rajongók felé, ugyanis a dögcédulák gyűjtésével aktiválhatjuk a játék rejtett dolgait. Bár megfejtéseim még sajnos nem tudjuk, állítólag többek között láthatatlanná varázsoló álca, avagy örök lőszert biztosító fejkendő is aktiválható.





■ Á, a ruhámhoz pont ez passzol!



■ Néha csövezni vagyunk kénytelenek



■ Ez a helyszín kissé emlékeztet az MGS1-re

A poroltók

A terroristák közkedvelt módszere, hogy láthatatlan sugarakkal védik az elaknásított pontokat. Ezeken a helyeken alkalmazhatjuk az MGS1-ben tapasztaltakat, vagyis rágyújthatunk, illetve feltehetünk infravörös szemüveget. Ami új: szétlőhetjük a közelben lévő poroltókat, miáltal a permet szintén láthatóvá teszi a sugarakat. A füst ezenkívül a terroristák megzavarására is alkalmas, bár csak pillanatnyi zavart idézhetünk elő.



A játék a húzósabb részek után rákérdez, hogy mentsen-e, de amúgy csak csörögnünk kell a codecen a küldetés kielemzőjéhez (Raiden barátnőjéhez), s azzal bárhol menthetünk. A codecen ezen kívül tanácsokat is kérhetünk: ha netán elakadunk, mindig van valaki, aki felvilágosít minket a következő lépésről.

"Néhány" pozitívum
Itt az ideje, hogy rátérjünk az értékelésre, elvégre ebben a játékban rengeteg dolgot lehet (nagyra) értékelni. Kezdjük talán a játék mondanivalójával, hiszen az MGS2-nek az is van! Igazán dicséretes a szándék, mellyel az emberi élet értékére hívják fel a figyelmünket: mert bár a játék arról szól, hogy az ellenséget meg kell semmisíteni, a párbeszédekben igyekeznek kidomborítani, hogy Snake mit miért tesz, miért is harcol, s hogy ő személy szerint a gyilkolásban nem lát semmi dicsőségeset, sőt... Mindent csak egy jobb jövőért tesz, amiben ő és Otacon szilárdan hisznek. Hogy kik veszélyeztetik a jobb jövőt? Attól tartunk, ezt nem lehet kifejteni egy mondatban, hiszen az X-akták kutyafüle az MGS2 sztorijához képest. Annyi utalás hangzik el az előző részre meg sok más egyébre (akár valóságos tényekre) is, annyira összefügg minden mindennel, hogy mielőtt a játék legvégén egy huszárvágással át nem vágják a történet szálaiból összeálló gordiuszi csomót, már káosz kezd úrrá lenni a fejünkben. Meglehet, hogy sokan bele is unnak a sok duma végighallgatásába: számukra jó hír, hogy mind a közjátékokat, mind a codecen lefolytatott beszélgetéseket tovább lehet „csévélni". Na persze szerintem nagy vétek továbbnyomni bármit is, hiszen a kulcsfontosságú jeleneteket olyan színvonalon „tálalják", hogy az felér egy mozifilmmel. Sűrű képváltások gondoskodnak róla, hogy semmiről se maradjon le a kamera, mi több: a vágás jól érzékelteti a jelenetek intenzitását is, melyekben művészien megformált karakterek életre kelnek. Tulajdonképpen nem is csoda, hogy hollywoodi minőségű az egész, hiszen az amerikai filmiparból vettek kölcsön számos szakembert. Snake hangját szerencsére most is az a David Hayter kölcsönzi, aki a MGS1-ben, s aki mellesleg már mint forgatókönyvíró is bemutatkozott azóta (a mozikban tavaly vetített X-Mennel). Az összes többi karakter hangját is neves színészek és szinkronszínészek kölcsönözték, és a játék zenéjét szerző Harry Gregson-Williamsről sem szabad megfeledkezni, kinek műveit már sok filmben hallhattuk (A Szikla, Csibefutam, Shrek stb.). A hangzást – megfelelő felszereléssel – akár Dolby Digitalban is élvezhetjük, így tulajdonképpen már a helyszínek természetes zajai is szinte zene a fülünknek. Amikor például tengeri komplexum tetejére felvisz minket a lift, szinte érezhető, amint az arcunka csap a szél, miközben a magasban sirályok hangoskodnak.



■ Snake itt csak statisztál

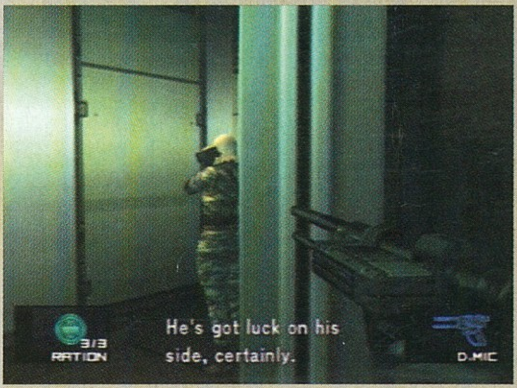
A tökéletes összképhez persze nem csak hang-, hanem látványeffektusok is szükségesek, de e tekintetben sem érheti szó a ház elejét. Igazán profi, ahogy például a víz alól előbújva a kamerán vízcseppek folynak le (merthogy úszni is lehet, ha még nem említettem volna), vagy ahogy vér szennyezi be a képzeletbeli lencsét, amikor közvetlen közelről lövünk le valakit, s a főhős saját szemszögéből követjük az eseményeket. A real time árnyékok szintén pompásak, melyek még el is árulhatják az őrök pozícióját a sarkoknál – vagy épp a mienkét.

Káprázatos, hogy az alkotók mennyi részletnek tulajdonítottak jelentőséget. Az általános paraméternél már csak a mulatságos élethelyzetek beszédesebbek: igazán komikus például a zenét hallgató őr, vagy amikor Snake tüsszent a liszteszsákok felsértésekor, de az se rossz, amikor elcsúszunk a madárürüléken. Ráadásul vannak olyan elrejtett gegek és érdekes képek, amiket a bónuszként megnyerhető fényképezőgéppel kaphatunk lencsevégre. Mindezek arra ösztönzik a játékost, hogy újra és újra nekifogva a kalandnak, töviről-hegyire átnézzen minden helyiséget. Újabb ok az újrajátszásra, hogy a világhálón összemérhetjük az erőnket a többi játékossal, ugyanis a játék végén egy kódot kapunk, amivel regisztrálhatjuk az eredményünket a Konami site-ján. Mit ne mondjak, nekem is van még mit javítanom a helyezésemen, úgyhogy máris megyek és ismét belevágok. Tényleg: hányadszor is?

V.Z.
vzoli@vogel.hu



■ Ez a bomba már nem okoz gondot



■ Olgának viszont kevesebb a szerencséje...

■ POZITÍVUM
- Mozifilmeket megszégyenítő prezentáció és sztori
- Tökéletesen intelligensen viselkedő őrök
- Megszámlálhatatlan trükk és poén

■ NEGATÍVUM
- Túl sokáig kellett várni a JÁTÉKRA...
- TÚL sokáig kellett várni a JÁTÉKRA...
- TÚL SOKÁIG KELLETT VÁRNI A JÁTÉKRA!

■ BARÁTOK KÖZT

Metal Gear Solid 2		
Extermination	01/07	86%
Operation Winback	01/10	79%

GRAFIKA	96 %
HANG	98 %
ÉRTÉK	96%

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.konamijpn.com

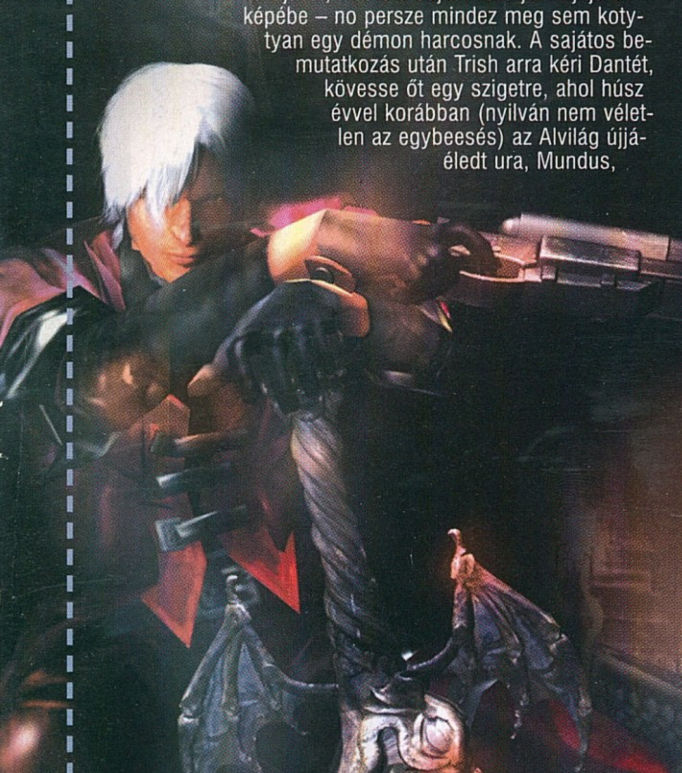
DEVIL MAY CRY

EZER ÖRDÖG ÉS POKOL!

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ CAPCOM FEJLESZTŐ CAPCOM MEGJELENÉS 2001.10.18 (NTSC) 2001.12.14 (PAL)

Tűz ellen a tűz a legjobb fegyver: számtalanszor bebizonyosodott már. A Capcom kitűnő akciójátékban is így áll a helyzet: démonok ellen ki vehetné fel nagyobb eséllyel a harcot, mint az, aki maga is az Alvilágból származik? Ez a harc nem mai keletű. Két évezrede a mi világunk és az Alvilág háborúban állt egymással, de egy renegát alvilági harcos kiállt az igazság mellett, és szembeszállt a támadó hordákkal – egymagában. Ő volt Sparda, a Legendás Fekete Lovag, aki később a háttérben meghúzódva egészen a haláláig védelmezte a világunkat, olyan sikerrel, hogy élete legendává lett.

A Devil May Cry sztorija e kis bevezetőt leszámítva azonban napjainkban játszódik: apja elhivatottságát örökölve Sparda fia, Dante is szorgalmasan gyilkolja a gonoszokat, úgymond „speciális munkákat" elvállalva. Az elhivatottságon kívül fűti őt a bosszúvágy is, hiszen húsz évvel korábban démonok gyilkolták le az anyját és a bátyját is. Egy teliholdas éjszakán aztán végre elérkezik az idő, hogy bosszúszomját kielégíthesse. Különös megbízó érkezik: a mutatós külsejű leányzó, Trish szó szerint rátöri az ajtót emberünkre, majd ledöfi őt a saját kardjával, illetve a saját motorját hajítja a képébe – no persze mindez meg sem kottyan egy démon harcosnak. A sajátos bemutatkozás után Trish arra kéri Dantét, kövesse őt egy szigetre, ahol húsz évvel korábban (nyilván nem véletlen az egybeesés) az Alvilág újjáéledt ura, Mundus, megpróbálta megnyitni az Alvilág kapuját, amit valaha még Sparda pecsételt le.



Az első benyomások

Annyit már e kis történet megtekintésekor is megállapíthatunk, hogy a Capcom folytatja a Resident Evillel megteremtett hagyományt, vagyis a sztorit úgy vezetik fel, mintha nem is egy játékot, hanem egy filmet néznénk. Amivel azonban a Devil May Cry minden eddigi művüket felülmúlja, az maga a játék látványvilága. Jellemző, hogy az átvezető jelenetek megvalósításához alig volt szükség videofelvételek bejátszására, s ha esetenként mégis éltek ezzel a lehetőséggel, hát észre nem lehet venni, hol van a video vége, és honnantól van ismét az a kép, amit a PS2 valós már időben prezentál. Hatalmas termek, gyönyörű szabadtéri tájak jelennek meg a képernyőn egészen eszelős grafikával, és az azt kiegészítő tökéletesen odaillő zajokkal. Aki mondjuk látta már az Onimushát, az ugyanazt képzelje el, leszámítva, hogy nincsen rögzített kameraállás, és – bár sok-sok nézet között váltogat ez a játék is – minden nézetből jó darabig szépen követhetjük hősünket. Például a játék elején a titokzatos sziget oldalában végigfutó sziklás ösvényt láthatjuk oldalról, miközben a tenger morajlik alattunk, és a szél zúg fülünk mellett hall. Ahogy hősünk pár lépést megtesz, a nézet befordul mögé, s ahogy kies romok között haladunk el, az utat megvilágító lámpásokban a tűz pattogása hallatszik. Midőn pedig belépnénk a démonokkal dugig tömött várba, a kamera lemarad – egy szép távoli képet mutatva a leendő megpróbáltatásaink színhelyéről. De mielőtt bárki is azt hinné, hogy a Capcom csak egy új környezetbe helyezett Resident Evillel lepte meg a nagyérdeműt, gyorsan le kell szögeznünk, hogy a Devil May Crynak semmi köze a túlélő horror műfajához. Bizarr lények ugyan bőven vannak ebben a játékban is, úgyhogy a „horror" minősítés még talán megállja a helyét, de amúgy kőkemény akcióból kell kivennünk a részünket. Nemhiába Dante hátán egy kétméteres kard: igencsak sűrűn kell suhogtatni, és hősünk két pisztolya is jó szolgálatot tesz a démonok elleni küzdelemben.

Az akciójátékokon belül általában két típust lehet megkülönböztetni: az „üsd-vágd, nem apád"-fajtát, és azt, ahol meg kell adni a gyilok módját. Nem tudom kinek mennyire örömteli hír, de a Devil May Cry ez utóbbi, igényesebb kategóriába sorolandó. Bár eleinte csak emberi kéz készítette, ám démoni erők által életre keltett marionett figurák ellen kell küzdenünk, melyek között könnyű szétcsapni, az Alvilág kapujához közeledvén viszont egyre több olyan lénnyel kell leszámolnunk, melyek csak bizonyos módszerek sikeres alkalmazásával győzhetők le. Már az egyszerű kardforgatáshoz is van néhány érdekes kombó (például attól függően, hogy milyen ütemben nyomkodjuk a támadás gombját), de meg kell tanulnunk Dante különleges képességeit is kihasználni.

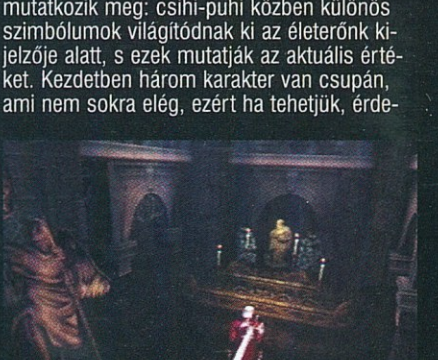


■ Egy halandónak annyi lenne, de Dantéval nem ilyen egyszerű kiszúrni

Dante, a fejlődőképes démon

A játék összesen 23 küldetésre oszlik, s ezek között van módunk Dante adottságain fejleszteni, bár ezt játék közben, az Idő Istenének szobrainál is megtehetjük – nem nehéz felismerni őket a homokóráról. Természetesen a dolog nem ingyenes, vagyis az istennek áldozni kell: fizetőeszközként piros ékkövek szolgálnak, amelyeket az ellenfelek kinyírása után szedhetünk össze, illetve a berendezési tárgyakból kerülnek elő, amiket éppen ezért érdemes mind egy szálig pozdorjává zúzni. Vásárolhatunk olyan dolgokat, amik hősünk életerejére vagy démoni erejére vannak hatással, de költhetjük a köveket olyan extra technikák elsajátítására is, amelyek valamilyen különleges támadást eredményeznek. A technikák és démoni erőnk használata bizonyos fegyverekhez kötöttek, amelyeket előbb persze meg is kell szereznünk.

A démoni erő az ún. Devil Trigger kijelzőn mutatkozik meg: csihi-puhi közben különös szimbólumok világítódnak ki az életerőnk kijelzője alatt, s ezek mutatják az aktuális értéket. Kezdetben három karakter van csupán, ami nem sokra elég, ezért ha tehetjük, érde-



■ Nocsak: egy titkos csapóajtó



■ Attól tartok, a pisztolyaim itt nem sokat érnek



■ Csak a fejét – de kellő távolságból!



mes megnövelnünk a számukat (bár ez nem csekély összegekbe kerül). A démoni erőinket akkor vehetjük igénybe, amikor az összes szimbólum világít, és értelemszerűen addig maradhatunk ebben az állapotunkban, amíg az utolsó karakter is ki nem alszik. Az erőket aktiváló gombot újra lenyomva meg is szakíthatjuk a folyamatot, ha mondjuk ellenfél híján már csak pocsékba menne az energia. Amíg démoni erőnk birtokában vagyunk, Dante körül jól látható aura képződik, s miközben ez egyfajta pajzs is egyben, valamennyi támadásunk gyorsabb, erőteljesebb lesz, nem is szólva arról, hogy ilyenkor kivitelezhetők a már említett speckók.

A fegyverek

Mint már szó volt róla, Dante szúró/vágó eszközöket és lőfegyvereket használhat. Kezdetben mindkét fajtából csak egyet: az apjától örökölt Force Edge kardot, és kedvenc pár pisztolyát. Lőfegyverből még négyet szedhetünk össze: egy shotgunt, egy gránátvetőt, az Alvilágban kifejlesztett (fényes lövedékekkel működő) Nightmare-betát, valamint egy szigonypuskát, amit víz alatt úszkálva Dante automatikusan elővesz, lévén víz alatt csak ez használható. Érdekesség, hogy az ördögi erőnkkel a lőfegyverek hatásfokát is megnövelhetjük – úgymond izzíthatjuk őket.

Nemhiába lóg Dante hátán egy kétméteres kard: igencsak sűrűn kell suhogtatni, és hősünk két pisztolya is jó szolgálatot tesz a démonok elleni küzdelemben.

Az efféle erők aktiválásához szükséges két varázserejű fegyver a villámokat szóró Alastor kard, és a lángoló Ifrit kesztyű. Ezek nemcsak nagyszerű fegyverek, hanem Dante általános képességeire is hatással vannak. A kard birtokában például megtanulhatjuk duplát ugrani az ún. Air Hike technikával, avagy bumerángként használhatjuk a fegyvert a Roundtrip mozdulattal. Az Iftrittel ugyanakkor tüzeskedhetünk: egy alapfogást megtanulva már csak az ugrásunk is támadássá fog átminősülni, egy komolyabb technikával pedig egyszerre égethetjük el az összes körénk sereglő ellenfelet. A kezdetleges speckók előcsalásához csak bizonyos gombkombinációk szükségesek, de a pusztítóbb figurákhoz már ördögi erők is kellenek. Hogy mit és hogyan lehet kivitelezni, annak könnyen utána járhatunk, hiszen a játék pause menüjében sok más mellett ez is nyilván van tartva. (Elméletileg a fegyverek közti választáshoz is ezt kell behozni, noha a varázsfegyverek között egyszerűen az R3-mal is válthatunk.) Csak oda kell lépkedni az Action menüponthoz, s áttanulmányozhatjuk a már elsajátított mozdulatok pontos kivitelezését.

Kalandok – csak mértékkel

Noha egy hatalmas kastélyban bolyongunk (sőt, a végén még a Pokol bizarr bugyrait is bejárjuk), a Devil May Cry nem tartalmaz olyan kaland elemeket, amelyek akár csekély mértékben is fejtörést okozhatnának – többek között már a küldetéses rendszer miatt sem. Már eleve a missziók kezdeténél ki van írva, hogy mi a cél; teszem azt, „Nyisd meg a szentély ajtaját", s ha esetleg nem lenne világos, hogy hol is van az a szentély, hát behívhatjuk a térképet, amin mindig sárga pontként villog az aktuális célpont. Ezenkívül egyértelmű jelzések is vannak az útirányra: mint amikor az egyik csomópontnál kis fények világítják meg az aktuálisan követendő utat.

Persze az ajtók nyitásához általában kulcsok kellenek, amik fellelhetési/rendeltetési helyét nem mindig jelöli a térkép, de hát egyértelmű, hogy mindig az újonnan megnyíló részeken kell keresnünk az ilyen kulcsokat. A kulcsok meghatározás nem mindig hagyományos értelemben vett kulcsokra vonatkozik – sőt, az esetek többségében nem. Sokszor ütközünk például bűvös pecsétekbe, amik csak bizonyos ellenfelek kinyírása után törnek fel, avagy vannak olyan liftek és gépezetek, amiket a falakon megfigyelhető, varázserejű karikák kivilágításával hozhatunk működésbe. Ahogy csapkodjuk, úgy gyullad ki az ilyen karika egy-egy pontja, s azt kell elérni, hogy a kör bezáruljon. Néha időzített feladatokat is kapunk, mint amikor felveszünk egy dísztárgyat, aminek csak bizonyos ideig tart a varázsereje, s addig kell odaérnünk az ajtóhoz, amit megnyit. Vagy említhetjük azt is, amikor felhúzunk egy rácsot, de az idővel szép lassan visszaereszkedik, s persze a rács kapcsolója és maga a rács olyan távolságban vannak egymástól, hogy éppen csak oda lehessen érni. Az ilyen feladatok kellemesen színesítik a játékot, jóllehet az igazi kihívásokat nem ezek, hanem sokkal inkább a küzdelmek tartogatják.

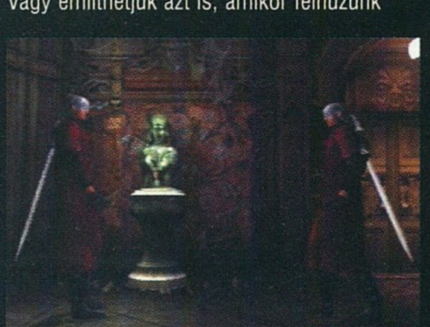
Gyilok – minden mennyiségben

A Devil May Cryban a harc a lényeg: ki kell tapasztalnunk az alvilági lények gyenge pontjait, illetve azt, hogy milyen fegyvert érdemes ellenük használni. Vannak például árnyékoroszlánok, melyekről egyszerűen lepattan a kardunk, viszont lőfegyver ellen szemlátomást nincsenek felkészülve. Noha roppant ellenállóak azzal szemben is, de a sérülések következtében aztán időnként láthatóvá válik az árnyak magja is, és akkor már csapkodhatunk a karddal. Az éppen alkalmazott taktikánk hatékonyságát a jobb felső sarokban feltűnő jelzők minősítik, melyek a dull-tól (ostoba), a stylish-ig (vagyis a stílusosig) terjedhetnek. Magától értetődően annál jobb a technikánk, minél több ellenfélnek tudunk egyazon kombóval sérülést okozni. Ennek kikísérletezése sokszor jónéhány próbálkozást igényel – főleg az olyan teremtményekkel szemben, amiket már-már főellenségnek lehet nevezni. (Hogy nem nevezem annak őket, annak az az oka, hogy Munduson kívül nincs egyetlen lény sincs a játékban, amelyik csak egyszer keserítené meg az életünket.)

Az első igazán komoly ellenfél



■ Ez nagyon korrekt: nemcsak alárúgtam, de még ki is gyulladt



■ Na most melyik vagyok én?

Ördögi ékkövek

Yellow Orb (Sárga Ékkő) – Bűvös kő, mely visszahozza a halottakat az élők sorába. Magyarul: ezek gyűjtésével kapunk folytatási lehetőségeket.
Red Orb (Piros Ékkő) – A varázspecsétekkel lezárt ajtók megnyitásához, illetve technikásabb mozdulatok kiérdemléséhez piros ékkövek szükségesek, melyeket az idő istenének kell felajánlani.
Blue Orb Fragment (Kék Ékkőtöredékek) – Úgy is ismertek, mint az életerő töredékei. Négy alkot egy teljes egészet, egy teljes Kék Ékkő pedig a maximális életerőt növeli meg.
Green Orb (Zöld Ékkő) – Bűvös kő, mely életerőt ad vissza, amint hozzájutunk.
Purple Orb (Lila Ékkő) – Megnöveli az ördögi erőink kijelzőjét, vagyis a használatával több ideig lehetünk az ördögi erőnk birtokában.



Pokolian jó cuccok

Devil Star (Ördögi Csillag) – Mágikus erejű kristály. A démoni varázserőből öt egységnyit tölt vissza.
Vital Star (Élet-csillag) – Ritka ékkő, mely visszaállítja a teljes életerőt.
Holy Water (Szenteltvíz) – Megáldott víz, mely megsemmisíti az összes gonoszt körülöttünk.
Untouchable (Érinthetetlenség) – E sárga kristály egy ideiglenes pajzsot aktivál, mely bármilyen támadással szemben megvédi a testet, ráadásul közben az ördögi erők is aktiválódnak.



Titkos küldetések

A játék küldetéseinek teljesítése közben néha extra küldetésekre lelhetünk: többnyire olyan helyeken, ahová logikátlan az adott pillanatban ellátogatnunk – nyilván ezért is titkosak. Ezek teljesítése természetesen nem nélkülözhetetlen, viszont a segítségükkel extra cuccokhoz juthatunk, amik sosem jönnek rosszul. Íme az összes:
Critical Hit: Miután elsőként legyőztük az óriáspókot a 3. küldetésben, ne lépjünk tovább a következő feladathoz, hanem térjünk vissza a leszakadt hídhoz, a víz alatti koponyákhoz. A küldetés elnevezése onnan adódik, hogy a lenti arénában ezúttal egy ollós Sin Scissors támad nekünk, akivel a fejére mért egyetlen csapással kell végezni.
Phantom Baby: Az előző titkos küldetés után nyomban egy újat találhatunk, ha a 4. küldetést megkezdve visszatérünk a szentélybe, ahol a pókkal küzdöttünk. Ezúttal apró pókokat találunk ott, melyekből 100-at kell kinyírnunk a megadott időn belül.
Phantom Baby II: Alighogy befejeztük a kis pókok irtását, újra nekifoghatunk, ha végigrohanunk a hosszú folyosón és benézünk a kis irattárba (ahol vásárolni is lehet). E második menetben annyi a nehezítés, hogy nem használhatunk lőfegyvert – vagyis marad a hagyományos módszer: a taposás.
The Three Beast: Az első árnyékoroszlán legyőzése után (4. küldetés) ahelyett, hogy továbbmennénk a megnyíló ajtón, menjünk le a föld alatti részhez a lifttel, ahol korábban a bábukat gyilkoltuk. Itt három árnyékkal kell megküzdenünk (!) és csak egy esélyünk van.
One Eyed Evil: A 7. küldetésnél, amikor a csatornából fel kéne vinnünk a Guiding Light kulcsot a szobába, nézzünk be a csövégekkel teli terembe, ahol előtte a rozsdás kulcsot találtuk. A feladatunk az, hogy a két Kyklops pókot úgy csalogassuk, hogy egymást nyírják ki.
Wandering Ghosts: A 11. küldetés kezdetekor csináljunk egy hátraarcot, és induljunk el visszafelé. A titkos küldetés lényege, hogy felvegyük a magasból a Kék Ékkődarabot, s ehhez az ellenfeleket kell lépcsőnek használnunk. Nem árt, ha az "Air Hike" mozdulattal ki tudjuk egészíteni az ugrást.
Water Cell: A 13. és 14. küldetést elválasztó kis köztes szakaszon ússzunk vissza a hajóba, a kapitányhoz, és vizsgáljuk meg a csontvázát: így jutunk a titkos küldetéshez, ahol az összes szörnyet meg kell szigonyoznunk.
Treasure of the Reaper: A 15. küldetés elejétől menjünk vissza egészen a karós csapdáig, és ott vizsgáljuk meg a lifttől nem messze a koponyás dombormművet – néhány árnyék mászik elő, amikkel végeznünk kell.
Stairway to Tranquility: A 16. küldetésben miután távoztunk a kolosszeumból, nyomban térjünk is vissza. A feladat mindössze annyi, hogy a koponyákon keresztül felugráljunk a kék ékkőig.
Shadows of Darkness: Miután a 16. küldetésben elsőként számoltunk le Nightmare-ral, térjünk vissza a kiállított repülőhöz. Ebben a küldetésben négy árnyat kell megkeresnünk a kastélyban: kettő van fent a repülőn, egy a hallban a leszakadt lépcsőnél, egy pedig ott, ahol a felhúzható rács volt.
Blue Gem in the Sky: A 17. küldetés megkezdése után menjünk vissza az oltárhoz, ahol Hermes botját használtuk, és ugráljunk át a töredezett hídon. Fontos, hogy ne essünk le, vagyis ne a tenger alatti részen jussunk át. Vigyázat: csak egy lehetőség van. Utána a megjelenő Death Scythe tornádóit kell kihasználnunk, s ezzel az égből egy kék követ szedhetünk le.
Hidden Bangle: A 21. küldetésben mihelyt elindulunk, vizsgáljuk meg az Időisten szobrával szemközti falat: így egy titkos folyosóra jutunk. Haladjunk a labirintusban és irtsuk a szörnyeket, mignem egy zöld hártyaajtóhoz érkezünk. Egy tűzfújó sárkány vár ránk, aminek kézifegyverrel kell az orrára koppintani párszor – nem könnyű. Két újabb szörny likvidálása, és egy kis liftezés után találjuk meg végül a jutalmunkat: az időt megállítani képes Bangle of Time karperecet.





■ Lehet, hogy Mundus-szal talán nem kellett volna kikezdeni...



■ Már megint egy marionett figura - de mindjárt elvágom a köteleit



Phantom, az óriáspók. A hatalmas ízeltlábúnak csak a szája nincs páncéllal befedve, valamint a hátára próbálhatunk lecsapni, de az már speciális technikát igényel. Másik példának pedig említhetjük a Nightmare-ral való találkozásunkat – illetve találkozásainkat. Nem is tudni, hogy utóbbit élőlénynek avagy fegyvernek lehet-e nevezni. Valamiféle masszából alakul ki, ami egy másik világba szippantja át a vigyázatlan játékost, s csak akkor ölt szilárd testet, ha a közelében lévő bűvös köröket aktiváljuk. De ezzel sem vagyunk sokkal előrébb, hiszen olyasvalamivé alakul át, mint egy tank. A páncélja sebezhetetlen, s csak az időnként előbukkanó magot lehet rajta megcsapkodnunk. (Egyébként nem véletlen egybeesés, hogy ugyanaz a neve, mint az egyik kézifegyverünknek: a Nightmare-beta tulajdonképpen „ugyanaz", csak kicsiben. Ebből nyilván már ki is következtette mindenki: utóbbi fabatkát sem ér az előbbi ellen.)

Szerencsére nem mindegyik helyszínen vár ránk a fent említett szörnyetegek valamelyike, a legtöbbször olyan teremtmények keresztezik az utunkat, mint a boszorkányok, akik hatalmas ollóval próbálják átszabni a bőrünket, vagy épp túlméretezett bogarak legyeskednek körülöttünk. A sok közönséges ellenfél aprítása nem kötelező, nyugodtan elfuthatunk mellettük, csak hát ugyebár az energia és a fizetőeszközünk gyarapítása érdekében talán mégis érdemes vesződnünk velük.

Mitől döglik a légy – meg az egyéb pokolfajzatok

A Devil May Cryban a legapróbb részletéig igényes kidolgozással van felépítve minden: a tárgylistánkon például meg lehet vizsgálni a dolgokat, s az ilyen vizsgálódásnál minden klasszul előpördül. Mondjuk amikor kiválasztunk egy fegyvert, szépen animálva láthatjuk annak "működési elvét", s csak azután terem ott a kezünkben. A sajátos atmoszférájú helyszíneket külön-külön is lehetne méltatni: ahogy például az alvilági, ún. Luminite kővel világítunk az elsötétült kastélyban, vagy ahogy a folyosókat néha villámlás árasztja el fénnyel – hát az nem mindennapi látvány. A kastélyban bolyongva sejtelmes zenéket hallunk, majd hirtelen megjelenik egy támadó, és egyszeriben kőkemény, metálos zene buzdít minket az illető felaprítására. A kamerakezelés szintén fontos hangulati elem, de hogy azért kitérjünk az árnyoldalakra is: a szépség nem mindig azonos a használhatósággal. Az egyszer jó dolog, hogy a kamera elé óhatatlanul bekerülő oszlopok és egyéb tereptárgyak átlátszóvá válnak, de azt a problémát viszont nem oldották meg, hogy az ellenfelünk lehetőleg mindig képben legyen. Az első főellenségnél, a Phantomnál ez mindjárt szembeötlő. Honnan is tudhatnánk, mikor lövi a pók a halálos sugarait, amikor a kamera a legváratlanabb pillanatokban átvált egy másik nézőpontra, ahonnan az ellenfelünk tökéletesen nincs képben?! A perspektíva váltogatása mellesleg az irányításra is elég furcsa hatással van, hiszen az analóg kar működése mindig az adott nézőponthoz viszonyul. Futunk, futunk, vált a kamera, s bár a lenyomott irány (hogy ne zavarjanak minket össze) még az előző nézethez viszonyul, amint másfele akarunk fordulni, az már az új helyzethez igazodik... Sok esetben tehát nemcsak az ellenfelünk harcmodorát kell kitapasztalnunk, hanem az adott terem „bekamerázását" is. Ez pedig elég bosszantó, hiszen amúgy sem nehéz életet veszteni.

Mondjuk apróbb negatívumok ide vagy oda, alighanem etalonként fog szolgálni a Devil May Cry sok-sok elkövetkezendő akciójáték számára, hiszen egy biztos: a technikai színvonalat tekintve nem sok olyan fejlesztőbrigád van, amelyik a Capcom csapatával felveszi a versenyt. Tudják mitől lesz szép, és mitől lesz izgalmas egy játék – s ennek igazi iskolapéldája a Devil May Cry.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



■ A kardom már a helyén: e póz már a haláltusát jelzi



■ Nero Angelo, Mundus legfőbb támasza

■ **POZITÍVUM**

- Csodálatosan kimunkált helyszínek
- Változatos küzdelmek
- Érdekes fegyverek és technikák

■ **NEGATÍVUM**

- Egyes küldetések nagyon hosszúak, míg némelyikhez egy perc se kell
- Az ellenfelek között van egy-két túl kemény

■ **BARÁTOK KÖZT**

Devil May Cry		
Onimusha Warlords	01/09	88%
Bouncer	01/07	81%

GRAFIKA	94 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	90%

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.capcom.com



■ Hát ez tényleg halál jó fej!



■ A hajósok élete sosem volt veszélytelen

SILENT HILL 2

"ALONE IN THE FOG"

TÍPUS TÚLÉLŐ HORROR KIADÓ KONAMI FEJLESZTŐ KONAMI MEGJELENÉS 2001.11.23. (PAL)

A Konami játékaiban rendszerint azt komálja a tisztelt publikum, hogy bármihez nyúlnak, abból többnyire valami egészen egyedi dolgot hoznak ki, vágják fejszéjüket akár a lehető leglerágottabb csontba. E profán hasonlat különösképpen igaznak bizonyult a '99 elején megjelent Silent Hillre, amely a túlélő horrorok között uralkodó Resident Evilt próbálta letaszítani a trónjáról, sokak szerint teljes sikerrel. A horror hangulatot ugyanis ez esetben a készítők nem azzal kívánták visszaadni, hogy minden egyes sarkon egy-két újabb vérben ázó zombit ejtettek az – egyre kevésbé – ijedező játékos nyakába (bár azért azokban sem volt hiány), inkább a hasonló témájú csúcsfilmek eszköztárából kölcsönöztek sokkal kevésbé sablonos hatáskeltő elemeket. Egy 'Péntek 13'-stílusú horrorban ugyebár a cél az, hogy a film végére az egész stáblista kibelezve és lehetőleg darabokban heverjen szerteszét – míg mondjuk 'A bárányok hallgatnak' vagy az 'Angyalszív' nyomdokain járó alkotásban a látvány, a kamerabeállítások és a zene összhatása mindig sokkalta nagyobb feszültséget kelt, mint az, hogy valamelyik hülye statiszta már megint beleszalad egy kivilágítatlan láncfűrészbe vagy baltába. Az utóbbi lélektani eszközök tették ugyanolyan világsikerré a Silent Hillt, mint az említett filmeket, így tehát nem volt különösebben nagy meglepetés, hogy előbb-utóbb megérkezik egy második rész is, immáron PS2-re.

Köd előttem, köd utánam...

A Silent Hill 2 csak nevében folytatása az első résznek, történetében nem. (Persze stílusát tekintve abban is: a cselekmény menet közben fog kialakulni, semmi fogod tudni, hogy mi fog történni, ki kicsoda, és egyáltalán: ki kivel van. Nem véletlenül hasonlítják – akárcsak az elődjét – lépten-nyomon David Lynch kultuszfilmjéhez, a Twin Peakshez.) Főhőse egy James Sunderland nevű fickó, aki három évvel ezelőtt tragikus körülmények között elvesztette hőn szeretett feleségét, Maryt. A minap azonban egy több mint különös levelet kapott, amelyben egykori asszonypajtás „közös emlékeik szentélyébe", a Silent Hill nevű kisvárosba invitálja, ahol kettejük kis „különleges helyén" várakozik rá... James ugyan majdnem biztos benne, hogy a halottaknak nem szokásuk levelet írkálni (mikor ugyebár van telefon is), viszont a remény, hogy Mary mégiscsak valahogyan életben maradt, a városba hajtja. A város közelében levő pihenőhelyen megáll, hogy a MÁV kezelésében levő pályaudvari WC-ket megszégyenítő „tisztaságú" mellékhelyiségben könnyítsen magán, majd a tavacska partján elterülő, ködben úszó városra letekintve újra átgondolja a különös levél tartalmát. Miután konstatálja, hogy a városba vezető országút le van zárva, kénytelen egy erdei ösvényen leereszkedve gyalog megközelíteni Silent Hillt. Ahogy halad előre, úgy válik egyre sűrűbbé a körülötte gomolygó a köd...

Akkor én most ölök!

Így kezdődik a játék. Sőt, így is folytatódik, ráadásul nemcsak az Aigner Szilárd hatáskörébe tartozó köd lesz egyre sűrűbb, hanem a Sigmund Freudéba utalt is, nevezetesen az, amelyik a történet kifundálóinak az agyára (illetve ebből adódóan – a miénkre) telepszik. Persze azért ne szaladjunk ennyire előre... Legalábbis az ismertetőben ne, mert ahogy a tökéletesen kihalt, kísérteties város utcáin bolyongunk, előbb-utóbb vérnyomokat fedezünk fel az egyik utcasarkon, a közelben pedig egy elmosódott alak olvad bele a ködbe. Ahogy utána eredünk, a nyomok hirtelen egy zsákutcába kanyarodnak be, amelynek a végén beigazolódik James azon gyanúja, hogy valami marhára nem stimmel ebben a városban: ahogy átbújunk az utca végén omladozó bódé deszkapalánkján, valami roppant ronda dolog rámad ránk. Mivel hirtelen nehéz lenne ezt az izét elhelyezni valahol a törzsfejlődési fán, legcélszerűbb lesz – későbbi tanulmányozás céljából –agyonverni azzal a szöges léccel, amit az óvatos James tör magának a kerítésből. Az utótanulmányok megdöbbentő eredménnyel járnak: ez az izé nem ember! Minő csoda...

...a játék viszont végre belezökken abba a kerékvágásba, amit egy túlélő horrortól elvár az ember. A város rögtön kicsit mozgalmasabb lesz a továbbiakban, lévén majd' minden sarkon újabb és újabb szörnyek fognak felénk oldalogni, és szinte bizonyosan nem azt akarják megbeszélni velünk, hogy hogyan alázhatta le ennyire a Barcelona saját otthonában a Liverpoolt. A túlélő horrorok ugyebár bővebb családfájukat tekintve az akció-kalandjátékok közé tartoznak, ahol az akció többnyire a különféle szörnyek hentelésében szokott kimerülni. Hogy a Silent Hill 2 esetében a játék egészét tekintve ez szinte teljesen mellékes ténykedés, mi sem látszik jobban igazolni, minthogy a játék elején négy szinten állíthatjuk be a nehézségi fokozatot. A nehezebb fokozatokon a mezei szörnyek gyakrabban érkeznek, gyorsabbak, nagyobbakat sebeznek, több találat kell a kinyírásukhoz, továbbá a fegyverek használata is bonyolultabb. (Utóbbi elmés megfogalmazás alatt az értendő, hogy Normaltól már „célozni" is kell a fegyverrel, azaz nyomni az erre szolgáló billentyűt, ami alapbeállításon R2; továbbá a lőfegyverek tárcseréje nem automatikusan történik.) Mondjuk kötve hiszem, hogy valaki egyből a Harddal kezdené el szivatni saját magát – azt meg már tudom, hogy Beginner és Easy fokozatokban a játék „túlélő" része a lényegét veszti el, mert sokkal inkább nevetséges, mint izgalmas. Szerintem a szerzők jobban tették volna, ha marad simán a normál fokozat (vagy akár hard – töltény van elég, a szörnyek nagy többségét pedig rendszerint ki lehet kerülni), és nem lehet állítani rajta, de mindegy.

Mezei szörnyből nincs különösebben nagy választék, én összesen négyfélét számoltam meg: az elsőként utunkba akadó zombi-szerűségen kívül van



■ A környezet idilli. Egész biztos, hogy hamarosan leölnek mindenkit



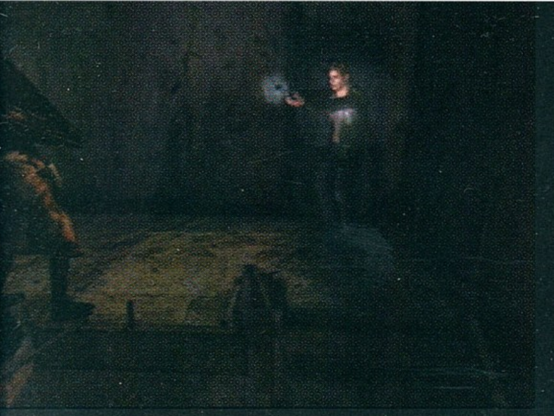
■ "Tükröm, tükröm, mondd meg nékem, a francba tűnt a feleségem?!"



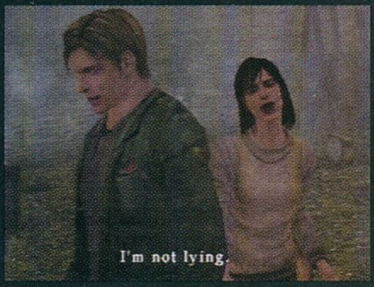


James Sunderland

A játék főhőse. Három évvel ezelőtt elvesztette imádott feleségét, aki egy titokzatos "kórban" betegedett meg. Egy különös levél hajtja Silent Hill városkába, amelyet halott(nak hitt) asszonykája írt neki. A levél tartalma azt mutatja, hogy Mary mégiscsak él, és közös emlékeik színhelyén várakozik rá. James jóravaló, ámde kissé naiv férfi, aki egyre jobban belezavarodik az őt gyötrő bűntudatba, egyre gyakrabban felbukkanó emlékképeibe és egyáltalán: mindabba, amit a kísértetvárosban tapasztal.



■ Nana. Maradj csak ott, és ne hadonássz nekem azzal a ménkű nagy szerszámoddal!



■ Angela kedves lány. Kár, hogy olyan lökött szegényke...



■ Nyilván ez a legalkalmasabb pillanat a bemutatkozásra

még a „két-lábon-járó-két-láb" (úgy néz ki, mintha két női próbababát derékban kettéfűrészeltek, és az alsó részüket egymással szemben összeragasztották volna); a kórházi látogatás után a vérmes nővérke, kezében golfütővel; valamint egy leírhatatlan külsejű lény (bár most, hogy így jobban megnéztem, bizonyos vonásaiban emlékeztet Grathre), akivel először főellenségként találkozunk (akkor jóval keményebb is, mint a későbbi, sorozatban készülő verziója).

Ahogy az első szörnyszülöttet agyoncsapjuk, James egy ismerős tárgyat vesz magához – egy spéci rádiót. (Habár ez mondjuk nem Jamesnek ismerős, hanem azoknak, akik játszottak az első résszel.) Azonkívül, hogy kiválóan alkalmas a légköri zajok vételére, a kütyü egyfajta hangradarként is üzemel: a sistergése felerősödik, ha a közelünkben valami rémség téblábol. (Bár néha egészen izgis adások is bejönnek majd rajta – az első rögtön akkor, amikor felvesszük.)

A szörnyek hentelésére kezdetben vala ugyebár a szöges léc, de az arzenál a későbbiekben kiegészül pisztollyal, shotgunnal, fémrúddal, bazi nagy karddal, valamint vadászpuskával. (Miután a játékot egyszer végigjátszottuk, két bónusz fegyelmező eszköz is bekerülhet az arzenálba, nevezetesen a spray, valamint a láncfűrész. Az utóbbiért már eleve érdemes újra elkezdeni a Silent Hill 2-t: ugyan nagyon lassú, és a remény-beli célponthoz túlságosan is közel kell menni vele – de ez aztán már ANNYIRA aranyos eszköz, hogy még!) A lőfegyverekhez természetesen megfelelő típusú muníció is szükségeltetik, amelyet kezdetben a pedáns játékos természetesen szorgalmasan gyűjtöget, sőt, tartalékol – amire nincs különösebben szükség, mert úton-útfélen annyit szórtak el belőle a bőkezű szerzők, hogy a játék vége felé már frankón azon kezdtem gondolkodni, hogy nem kerültem-e monopolhelyzetbe a helyi lőszerpiacon. A fegyverek elméletileg a megtalálási sorrendjüknek megfelelő, egyre növekvő hatásfokkal bírnak – a gyakorlatban ez úgy néz ki, hogy Easyben a mezei szörnyek bármelyik fegyver 2-3 találatától is padlót fognak. A „padlót fog" kifejezés mondjuk ez esetben nem egyenlő a likvidálással: a földre csukló szörnyeket ugyanis általában csak egy bónusz baráti fejberúgással tudjuk véglegesen a túlvilágra penderíteni. Ha ezt a jeles eseményt netán ügyes-bajos dolgaink miatt elmulasztanánk, akkor a páciens egy darabig a földön kúszik-mászik, majd hamarosan újra feltápászkodik, hogy a keblére öleljen bennünket. Hopp! – most jut eszembe, hogy van egy ilyen gyárilag kúszó-mászó szörny is (tehát a típusok száma immáron öt), amit én „autószerelő"-nek neveztem el, azon okból kifolyólag, hogy a kis aranyos állandóan kerregő hangokat hallat, továbbá előszeretettel tartózkodik gépjárművek alatt.

Fentiekből már kiderült, hogy a mezei szörnyeken kívül akadnak majd – úgymond – főellenségek is. Példának okáért szörnyből itt van az a méretes jószág, amely fejfedőként egy méretes bádog hulladéktárolót visel (kopognak is rajta rendesen a töltények!), és egy bazi nagy kard segítségével próbál anatómiai tanulmányokat végezni rajtunk. Vele többször is találkozni fogunk a kaland során, sőt utolsó alkalommal elhozza magával az ikertestvérét is a drága. A másik főellenség a szörnyek között csak az első találkozás alkalmával lesz „fő", a Lake View Hotelben már csapatosan támadó mezeiként szerepel – ez mondjuk meg úgy fest, mintha másik kollegájának fejfedőjét inkább a hátára húzta volna, netán belebújt (meg mint Grath, de ezt mintha már megbeszéltük volna egyszer). A további főellenfelek humanoidák, akiknek kilétét most nem fogom elkukorékolni, mert akkor nektek nem marad semmi meglepi. (Illetve el fogom, de majd csak hátul, a végigjátszásban.)

A szörnyek különféle praktikákkal törnek vesztünkre: sárgászöld trutymóval, golfütővel és hasonlókkal. Ezt persze előbb-utóbb megsínyli az egészségünk, melynek kijelzése elég sajátos módon, a Starttal elérhető tárgylistában kapott helyet. Ha itt a bal felső sarokban levő „videó" alapszíne egészséges (?) szürkészöld, akkor majd kicsattanunk az egészségtől, míg a vörösen ziziző a sürgős orvosi beavatkozás szükségességét mutatja. Ha nagyobb gáz van, azt egyébként észrevesszük enélkül is, mert – a Dual Shockon keresztül – egyre erősebben érezzük szívdobbanásainkat. A kúra három különféle cucc (hatásfok szerinti sorrendben: Health Drink, First Aid Kit és Ampoule) használatával zajlik, amelyet – kissé nevetséges módon – megtehetünk akkor is, miközben éppen egy bájos szörny ölel bennünket nem különösebben szerető keblére.

Na ennyi épp elég is volt a Silent Hill 2 akciórészéről, térjünk át most a kalandra...

Hosszútávú gyalogtúra

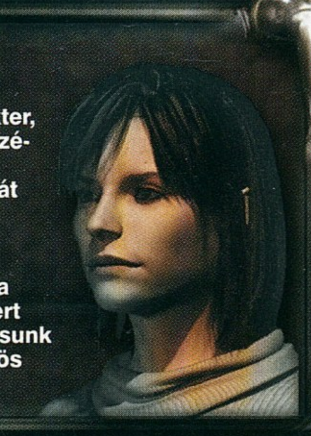
...amitől rögtön kisüt a nap, csiripelni kezdenek a madarak és az élet széppé válik! (Mondjuk a játékban e jelenségeknek pont az ellenkezője történik, de a magam földhözragadt módján így próbáltam érzékeltetni a véleményemet a játék fő részéről,



Maria

James jó (vagy talán rossz?) szelleme, aki a kaland során néha társául is szegődik. Kísértetiesen hasonlít Maryre, és meglepetés-szerű felbukkanásai alkalmával James rendszeresen a halott feleségét véli benne felfedezni. Egyébként klasszikus "vamp" típus, és hangulata másodpercek alatt csap át az aggresszív hisztériából a cinikus tartózkodásba, vagy éppen szentimentális hüppögésbe. A történet végére azért kiderül, hogy ki is ő valójában. Vagy talán még rejtélyesebbé válik? (Sose bízz egy nőben, akinek ilyen szemei vannak!)

Angela



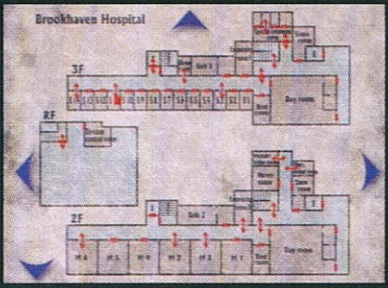
Talán még Mariánál is rejtélyesebb karakter, akibe James már rögtön Silent Hillbe érkezésekor belefut. Akkor éppen a temetőben ögyeleg, és saját bevallása szerint az anyját keresi a városban. Már akkor is némileg zavarodottnak tűnik, de ahogy a történet folyamán egyre képtelenebb helyzetekben akadunk össze vele, nyilván erősödni fog a gyanúnk, hogy talán inkább egy pszichiátert kellene felkeresnie. Az utolsó találkozásunk vele pedig már tényleg roppant különös körülmények között fog történni...



■ Honnan szerezhetett pizzát ebben a kísértetvárosban ez a kövér disznó?!



■ "A metálkezelést senki sem éli túl..."



■ Jaj de, jó ezzel a három emelettel végeztem! Már csak kettő van hátra



■ Egyszerűen vérfagyasztó... (mármint az, ahogy Mariara vetődik a zseblámpa fénycsóvája)



■ Nyilván ez lesz a legnyomósabb érv a szörnyekkel való eszmecserében

azaz magáról a kalandról.) Kezdjük ott, hogy meglehetősen szép nagy terepet kreáltak nekünk a szerzők. Amint felvesszük a kocsinkból a térképet, még nem is sejtjük, hogy mekkorát, bár a pihenőből elénk táruló látkép és a térkép összevetése után már elkezdhet gyanakodni az ember (a tó túloldalán fekvő városrész is Sillent Hillhez tartozik – ott játszódott egyébként az első rész). Akkor már kezd derengeni a dolog, amikor majd' negyedórányi sétába telik, míg az erdei ösvényen keresztül elérjük egyáltalán a város határát (jó, futva mondjuk feleannyi idő). A közepes megvilágosodás állapotába akkor kerülünk, amikor bejutunk a cselekmény első fontosabb állomáshelyére, a Woodside Apartmentsbe, és a térképre pillantva azt látjuk, hogy vagy 50 szobából áll. Akkor meg már csak röhögni tud az ember, amikor megtudja, hogy ez csak az első szint – van második is; meg harmadik; és ilyesfajta épületből bizony lesz egynéhány!

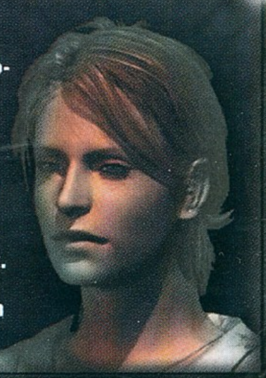
A játék térképezési rendszerénél jobbat (vagy inkább: barátságosabbat) eddig még nem pipáltam. Az már eleve kedves, hogy egy nagyobb épület(rész)be bejutva rendszerint szinte azonnal megtaláljuk az új terület térképét (ha nem, akkor annak nem is lesz térképe, magunknak kell felderíteni), de a bejárt részeken tapasztaltak szinte azonnal feljegyzésre kerülnek a térképen is. Ha a játékban egy utalást találunk egy adott helyszínre vagy valami fontosnak tűnő dologra bukkantunk, akkor a program a térképen automatikusan aláhúzza a hely nevét, vagy egy karikával jelöli. Ugyancsak teljesen egyértelműen vannak megkülönböztetve a zárt, kulccsal nyitható vagy már nyitott ajtók/átjárók, így a térképre pillantva azonnal látjuk, hogy merre nem kódorogtunk még. Frankó.

Mivel hősünk ugyebár már három éve nem járt erre, tulajdonképpen a tökéletes ismeretlenbe csöppen a kísérteties városban. Ennek megfelelően a cselekmény stílusosan menet közben épül fel, ahogy itt-ott különféle nyomokra és utalásokra bukkanunk. Kicsit szokatlan, ámbár igen ötletes megoldás, hogy a kalandrész nehézségi szintjét a játék elején szintén három fokozatban állíthatjuk be, és ennek megfelelően lesznek az említett utalások kézenfekvőek vagy éppen teljesen elborultak. A nyomok megtalálása nem különösebben nehéz, mert a Silent Hill 2-ben is megtalálhatjuk a kategóriában lassan már hagyományosnak mondható segítséget, miszerint a főhős mindig arrafelé fordítja (vagy legalábbis igyekszik fordítani) a fejét, amerre valami érdekes dolgot (felvehető vagy megvizsgálható cuccot, fegyvert, netán szörnyet) lát. Ez a jellegzetesség természetesen arra a játékstílusra sarkallja az embert, hogy minden egyes helyszínt aprólékosan kutasson át, akár többször is, ami persze akár 10-20-50 órával is meghosszabíthatja a végigjátszáshoz szükséges valódi időt. Miután pedig a játékos végzett, némi öniróniával állapíthatja meg, hogy mennyire átverték a szerzők: az egész cselekmény tulajdonképpen hat főbb állomásra épül fel, teljesen lineárisan, akárha küldetések lennének. A hat állomás hat épületet takar (a két Apartments, a park, a Brookhaven Hospital, a Historical Society és a Lake View Hotel), ahol rendszerint először a be- majd a kijutás a feladat, és az adott épületben talált új tárgyakat még magában az épületben használni is kell. Ugyanez vonatkozik a fontosabb utalásokra is: szinte mindig azon probléma közvetlen közelében találjuk őket, amire megoldást jelentenek. (Ettől függetlenül a tárgylista Memo pontja alatt bármikor visszanézhetjük bármelyiket.) A dolog persze abszolút nem vonatkozik épületen belül a túlélő horrorok szinte elmaradhatatlan kellékeire – azokra a rohadt kul-



■ Valaki itthagyta a párttagsági könyvét, vagy csak egy mentési pont?

Mary



James három éve halott felesége, aki különösen szerette SIlent Hillt. A történet folyamán egyre gyakrabban bukkan elő James emlékképeiben, és egyre többet tudunk meg róla, nemkülönben arról a különös betegségről, amibe belehalt. Vagy talán mégsem halt bele? James egyre gyakrabban hallja a hangját a rádióban és egyre gyakrabban talál arra utaló nyomokat, hogy Mary valójában él, és várja őt. A történet végére talán a valóságban is testet ölt - vagy valami egyébben, amit Silent Hillben valóságnak hívnak...

Laura



Szemtelen kis gyerkőc, aki szemlátomást arra rendezte be az életét, hogy Jamesét pokollá tegye azzal, hogy a legkínosabb helyzetekbe sodorja. James viszont idővel megkedveli, különösen azután, hogy egy lehetséges nyomot lát benne, aki elvezetheti Maryhez. Laura ugyanis azt állítja, hogy két évvel azután ismerte meg James feleségét, hogy az örök nyugovóra tért, sőt egy levéllel bizonyítani is tudja ezt. Azon viszont James is csodálkozik, hogy a kislány hogyan maradhatott életben a démonoktól hemzsegő városban...



■ A hotelben végül a kissé gyengénlátó Angela is megtalálja a kedves mamát...



■ ...és James is rábukkan az elveszett mátkájára. Vagy mégsem?



■ Tessék már kérem abbahagyni ezt az állandó röpködést!



■ Nyakig vagyunk a... ja, nem: egyelőre csak derékig!

csokra! Az már szinte perverz, hogy minden hasonló típusú játék szerzői ragaszkodnak a „játékos vegye fel 'A' kulcsot azért, hogy kinyithassa a 'B' kulcshoz vezető ajtót, amely elengedhetetlenül szükséges a 'C' kulcs felvételéhez, hiszen ez fogja nyitni a hőn áhított 'D' kulcshoz vezető ajtót, ahol kiderül, hogy az ABC Z-ig tart"-módszerhez. Ez a kulcsok utáni ámokfutás pedig történik olyan útvonalon, mintha a Sopron-Szeged közvetlen járatba bevennénk mondjuk Pécset és Záhonyt is. Áááááá... Hogy a dolog ne legyen azért olyan egysíkú, néha megtoldják még egy-egy fejtörő beiktatásával, ami alkalmat ad az A1/B1/stb. kulcsok használatba helyezésére is. Áááááá...

Szeret-nem szeret-szeret-SZERET!

Ha csak az épületekben történő eseményeket vennénk, akkor őszintén szólva kicsit csalódtam volna a Silent Hill 2-ben, azok után, amit az E3-on láttam belőle. A teljes játékot figyelembe véve azonban kénytelen vagyok kijelenteni, hogy ezt a játékot zsenik készítették. Ahogy a látvány, a hanghatások és nem utolsósorban a cselekmény együttesével megteremtik a feszültséget, az egyszerűen elképesztő! Kezdődik az egész például a köddel – ami a hömpölygő pamacsaival TÉNYLEG köd, nem pedig csak egy szimpla effekt, amelynek köd-mivoltával csakis az alkotói vannak tisztában. Ugyancsak nem semmi mondjuk a tök sötét házak zugaiba bevilágító zseblámpa fénysugara, ami mindig a legélethűbb árnyékot veti a falakra, és különösen kísérteties fényben fürdeti az alkalmasint velünk mászkáló Maria alakját. Mindkét effekten kellemesen elhüledezik az ember, aztán puff! – leszáll az éjszaka, és akkor megnézheti, hogy még az eddigieknél is jobban néz ki a hömpölygő ködön átszűrődő fénycsóva, amint egy felénk sántikáló elmosódott alakra vetül... Ráadásul – azonkívül hogy milyen hangulatot teremtenek – a remek effektekkel komoly erőforrásokat is takarítottak meg (lévén a PS2-nek ugyebár nem kell kirajzolnia a horizontot), és ezeket a tartalékokat különféle nyalánkságokba tudták fektetni. Például a főhős poligonjaiba, vagy olyan „apróságba", hogy a leölt szörnyek teteme folyamatosan ottmarad elhalálozásuk helyén, netán a kamerakezelés trükkjeibe. A megjelenítésnél ugyanis szakítottak a már szinte szabványnak tekinthető módszerrel, miszerint az előre renderelt helyszíneken mozgó szereplőket egy fix nézőpontból mutatja a kamera. Itt a helyszínek egy része is poligonokból épül fel, és a kamera – ha jobbára a kézenfekvő, követő nézőpontot használja is – néha önálló életre kelve repül egy félkört, netán egy fix pontban rögzítve követi a közeledő, majd távolodó Jamest, vagy egyszerűen megállván nem követi tovább (jelezve, hogy abba az irányba nincs tovább). Képzelheted, hogy a kamerakezelés ilyetén trükkjei, a filmekből kölcsönvett elképesztő beállítások és a fentebb már ajnározott fényeffektek együttese milyen hatást kelt. A pontot az i-re az teszi fel, hogy mindehhez még társulnak a hangok. Az előző részhez hasonlóan a játéknak nincs zenéje, amíg mi irányítjuk Jamest: ilyenkor különféle minimalista hangeffektek szolgálnak „zenei" aláfestésül, már a rádió egyre erősödő-halkuló sistergése mellett. Zene (egyfajta lassú, instrumentális soft rock a The Cure Disintegration című lemezére emlékeztető hangulatban) az átkötő jelenetek alatt szokott megszólalni. Szerintem iszonyú jó, de a Konami fejeseinek is tetszhetett, ugyanis önálló audio CD-ként is forgalomba hozták. Ha már az átkötő jeleneteknél tartottunk: ezeknél felváltva (néha keverve) használják a renderelt mozikat és a grafikus engine által valós időben számolt jeleneteket. Hogy azért a grafikus motor is tud egy-két dolgot, az ilyen alkalmakkor kiválóan látszik, ezek ugyanis nem ködben játszódnak. Adatokkal most nem fárasztanálak titeket, mert ezek úgyis kiderülnek arról az extra DVD-ről, ami az európai piacra szánt, díszcsomagolású dobozban található, és a játék készítésének csínját-bínját mutatja be. (Végre egyszer az Óvilág járt jól!)

Nna. Most már eleget örültem a Silent Hill 2-nek, ideje valami olyat keresni benne, ami nem tetszik. Nehéz ugyan, de azért akad ilyen: például nagyon nem tetszett a víz megvalósítása, úgy a tavon, mint a hotel alagsorában – ez a többi megoldáshoz képest nagyon gagyi. Továbbá nem nagyon tudtam mihez kezdeni a történettel – bár itt már lehet, hogy bennem van a hiba. Sosem bírtam például a Twin Peakset, ahol mindig azt kérdezgeti az ember: ez kicsoda? hogy jön ide? mit csinál? miért csinálja? stb. Itt dettó ugyanez a helyzet, amellett, hogy a szereplők itt is kizárólag a pszichopaták és skizofrének személyiségjegyeit viselik magukon. Az egész mese mélyen lehangoló, az öt lehetséges befejezés közül még a legjobb is nagyon messze van a happy endtől, és engem ez az egész zűrzavar sokkal inkább emlékeztet valakinek a rémálmára, mint egy kerek történetre. Persze lehet, hogy csak én nem értem – és ezért kezdem el újra, meg újra, meg újra...

Spot
spot@vogel.hu



■ A költő tévedett: fényesebb a kardnál a lánc! (különösen, ha fűrészel)

Eddie



Na, ő egy kicsit kevésbé bonyolult karakter, mint a női szereplők - elég csak ránézni vagy a beszédét hallani! Klasszikus példája a tohonya mamlasznak, vagy legalábbis elég egyszerű jellemnek tűnik, különösen azok után, ahogy először találkoztunk vele. James azt hiszi róla, hogy csak egy szerencsétlen flótás, aki ugyanúgy menekül a démonok elől, mint például ő. Idővel aztán Eddie egyre különösebben kezd el viselkedni, és idővel talán megmutatja igazi arcát... (ki tudja, melyik szebb?)

■ POZITÍVUM

- Szinte minden tekintetben tökéletes prezentáció
- Hihetetlen precizitással kidolgozott helyszínek
- Bónusz DVD

■ NEGATÍVUM

- Az akció rész csak Hard fokozatban kihívás
- Se füle, se farka történet
- Kevés fajta szörny

■ BARÁTOK KÖZT

Silent Hill 2		
Onimusha Warlords	01/09	88%
Resident Evil Code Veronica X	01/12	84%

GRAFIKA	96 %
HANG	95 %
ÉRTÉK	90%

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

A LEGR(E)ALISZTIKUSABB JÁTÉK KONZOLRA

TÍPUS AUTÓVERSENY KIADÓ SONY FEJLESZTŐ EVOLUTION STUDIOS MEGJELENÉS 2001.11.30. (PAL)



Rontom-bontom Fordom

A rali sport szerelmesei most már egészen biztosan kénytelenek lesznek beszerezni egy PS2-t – már persze ha még nem tették volna meg. Eddig is jól el lehettek ugyebár egy "bizonyos" Gran Turismo 3 megfelelő pályáival, de olyan élményről talán nem is álmodtak, mint amilyet most a World Rally Championship prezentál. A játék 100%-ig igazi ralipályákat kínál, igazi raliautókkal, s teszi ezt szó szerint, elvégre aki a játékkal a legjobbnak bizonyul, az akár egy igazi versenyzői karriert is elindíthat... De talán ne szaladjunk annyira előre....

Azt a kérdést talán illetlenség volna megválaszolni, hogy mi is tulajdonképpen a WRC, hiszen a FIA által megrendezett legrangosabb nemzetközi versenysorozatot nyilván mindenki ismeri, aki cseppet is érdeklődik a téma iránt. Nos a WRC-ben (mármint a játékban) ennek a bajnokságnak mind a 14 állomásán végigszáguldhatunk, s helyszínenként öt (vagyis összesen 70) valósághűen reprodukált szakaszon, szikrázó napsütésben, avagy sötét éjszaka, esőben, fagyban, azaz minden időjárási nehézséget leküzdve kell a lehető legjobb teljesítményt nyújtanunk. (Plusz van még 11 "egyéb" bónusz pálya is.) Kezdődik az egész a Monte Carlo Rally hegyi szerpentinjein, erős hóesésben, majd miután átutazta a mezőny az egész világot, befejeződik a brit Network Q Rally erdős vidékein – természetesen szakadó esőben.

A karrierünket elindítva az első dolgunk egy autómárka választása. Hét eredeti WRC járgány közül válogathatunk: Mitsubishi Lancer, Subaru Impreza, Ford Focus, Peugeot 206, Citroën Xsara, Hyundai Accent és Skoda Octavia. Erős a gyanúnk, hogy valahonnan a felsorolás elejéről fog kikerülni a kiválasztott, mindenesetre akárhogy is döntünk, utána rögtön azt is megadhatjuk, melyik pilóta, illetve mitfárer kerüljön a kívánt gépcsodába. Itt van mindenki, aki számít, régi és új bajnokok egyaránt, s – nem vicc – mindegyikük jól felismerhető arcról: Tommi Makinen, Richard Burns – épp csak Colin Mcrae hiányzik, aki ugyebár egy másik játékban vállalt főszerepet. (Persze a helye azért megvan a mezőnyben, épp csak egy Ford Driverre keresztelt illető ül a kocsijában, aki a sisakja alatt "egészen véletlenül" tűzálló maszkot visel.)



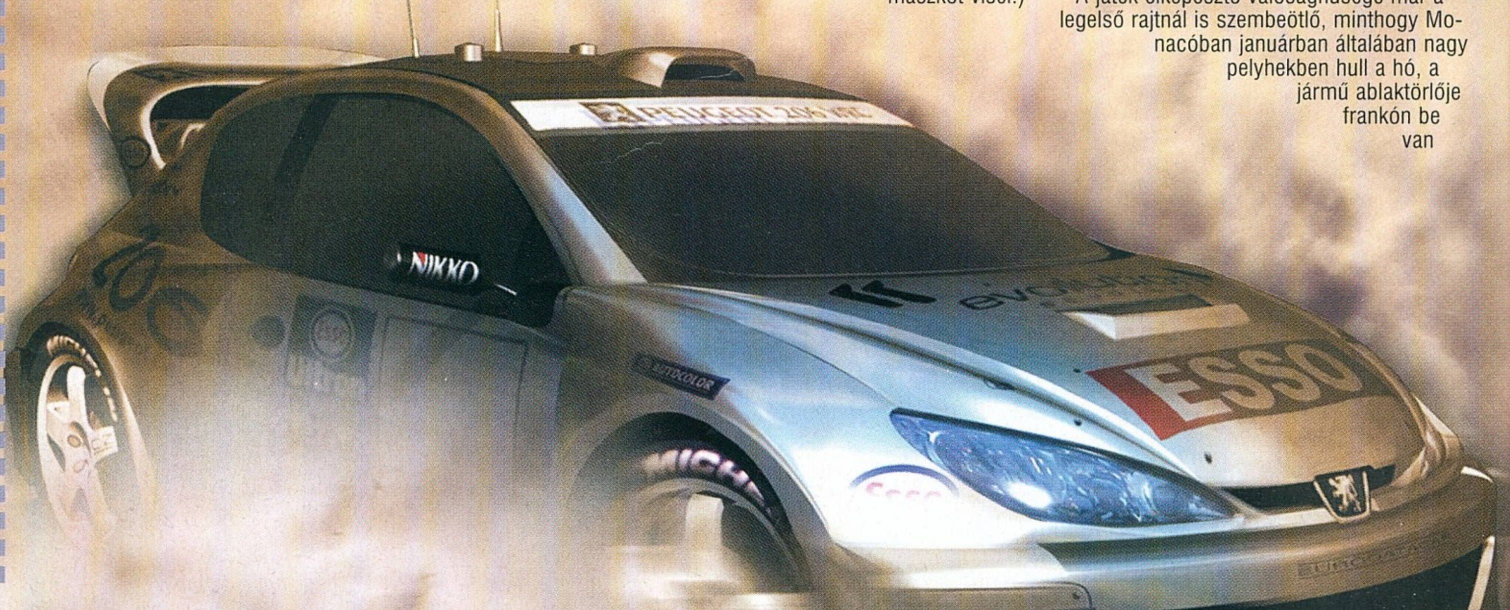
Kicsit veszélyes ez a kanyarvételi technika

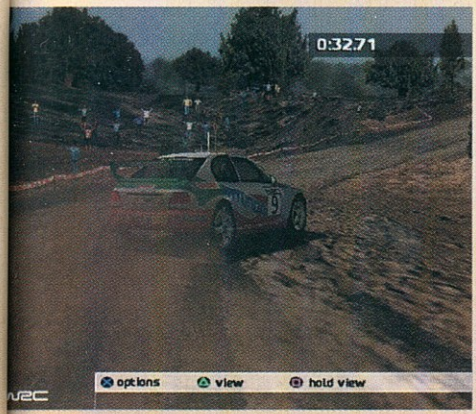


Az elütött fotós perspektívája

A játékot fejlesztő Evolution Studios – a saját szavaival fogalmazva – olyan játékot kívánt készíteni, ami megtévesztésig hasonlít arra, amit a tévében láthatunk ralikőzvetítés címszó alatt, és ez a törekvés bizony meglátszik a játékon. Már maga a menüzés se rossz, hiszen minden új helyszín előtt egy-egy kis video-összeállítást láthatunk (igazi felvételekkel) az adott táj jellemzőiről, kiemelve a pálya legfőbb sajátosságait (legyen az a nagy nézőszám, vagy egyszerűen csak a meleg), amiket azután hamarosan a saját bőrünkön tapasztalhatunk.

A játék elképesztő valósághűsége már a legelső rajtnál is szembeötlő, minthogy Monacóban januárban általában nagy pelyhekben hull a hó, a jármű ablaktörlője frankón be van





Az örökös sereghajtók



A fejenállás kicsit megviselte a szélvédőt



Porból lettünk, porossá válunk

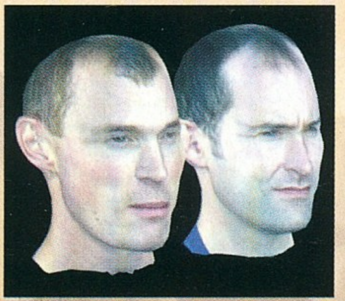
kapcsolva, s a belső nézetből még annak súrlódó hangja is jól hallható. Az autó belső terének a kidolgozása még egy játékban sem volt ennyire részletes, teljesen szimulátorbenyomást kelt az egész. Ülhetünk akár a pilótaszékbe, választhatjuk akár a fedélzeti kamera perspektiváját – mindkettő nagyon látványos, és ami a lényeg: mindemellett használható is. Klasszul belátni a pályát, s az autó minden kis rezdülése olyan, mintha igazából egy kocsiban ülnénk. (A "rezdülést" akár szó szerint is értelmezhetjük, hiszen a Dual Shock irányító is kiveszi a részét a munkából.) Ha a kamera nézetét választjuk, jól megfigyelhető, ahogy a versenyzőpáros sisakját jobbra-balra sodorja a centrifugális erő – kiváltképp ha netán widescreen tévén játszunk, hiszen a grafikai opciók között találunk "szélesvásznú" üzemmódot is. Nemcsak az arcok, hanem a mozdulatok is hitelesek: ahogy a pilóta rángatja a kormányt, odanyúl a sebváltóhoz, esetleg bosszankodik egy ütközés miatt. Ez mind benne van a játékban, jóllehet a felsoroltak mit sem érnének valósághű pályák nélkül...

A realizmus

Nem csoda, hogy a World Rally Championship TV-reklámjaiban egymás mellé helyezték az eredeti és a játékban fellelhető helyszíneket, hiszen ilyen még nem volt: ehhez fogható hasonlóságot még egyetlen játék sem produkált. Az alábbi két képen például a görög pályát látjuk – a jobb oldali képen levő „mindjárt elered az eső"-effekt mintha kicsit jobban sikerült volna, mint a bal oldalin, azaz a valóságban...



De talán a legszemléletesebben az mutatja a grafika valósághűségét, hogy ez az első rally játék, ahol még a pilóták arca is eredeti. Nem tréfálunk, hiszen a belső nézeteknél – főleg a visszajátszás egyes kameranézeteinél – gyakran premier plánban látható a pilóták (vagy a mitfárerek) arca.





Mi rejlik a "motorháztető alatt"?

A WRC pályái egy egészen egyedi technikával készültek: egy vadonatúj motorral ("magyarul": engine-nel) lettek kivitelezve, ami egy szakember számára is csodálatos műalkotásnak tűnhet. Az engine legfőbb erénye, hogy rendkívül sok erőforrás állít csatasorba a pálya menti terep kidolgozására, anélkül, hogy feladták volna a 60 fps sebességű képfrissítést. Akik állandóan a grafikát vizslatják a játékokban, azok rögtön észrevehetik a bámulatos teljesítményt: ebben a játékban nem igazán volt szükség afféle trükkökre, hogy a háttérben mondjuk olyan hegy úszik el, ami szimplán csak egy textúra, lévén egész hegyeket tudtak felépíteni poligonokból. Nem ritka, hogy szinte kilométernyire előre láthatjuk, merre fogunk kanyarogni az elkövetkezendő útszakaszon.

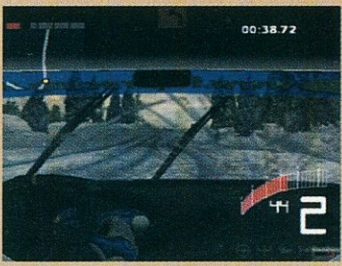
Amikor a fejlesztőcsapat a tervezés szakaszában eldöntötte, hogy ezt az eredményt szeretné majd látni a képernyőn, az hamar világossá vált, hogy hagyományos 3D-s technológiával, illetve fejlesztési csomagokkal többhetes munkát igényelne egy-egy helyszín kivitelezése, s ehhez több tucat grafikusra lenne szükség (nem is szólva az eljárás roppant memóriaigényes voltáról – márpedig RAM-mal a PS2 köztudottan nincs jól "eleresztve"). Ezért fejlesztették ki végül az ún. "Spline World" editort, amellyel a pályák reprodukálásának idejét minimálisra zsugorították. A cél az volt, hogy teljes világokat hozzanak létre több négyzetkilométeres terjedelemben, nem pedig csak a pálya nyomvonalát díszítsék fel különféle tereptárgyakkal, úgymond egy fix folyosót felépítve. A valóságos tájnak ugyebár "oldalra" is van kiterjedése: ha a kocsival nem is, de a szemünkkel végigjárhatjuk a vidéket. A játékban ennek megfelelően rengeteg 3D-s objektumot alkalmaztak: gondoljunk csak bele, hogy egy-egy tájkép kedvéért kisebb hegyeket kellett fákkal "teleültetni", plusz sziklákat és egyebeket elhelyezni azon, lehetőleg olyan elrendezésben, hogy az egész teljesen természetesnek hasson. Profi színvonalon mindent – az égbolttól kezdve az út apró kavicsáig – szépen megválasztott textúrákkal ábrázoltak, amelyeket az eredeti tájakról készített fotók alapján rajzoltak meg. A tájhoz természetesen hozzá tartoznak még a szurkolók is: még arra is futotta, hogy ezek az integető fazonok 3D-s kidolgozást kapjanak, amire eddig még egy versenyjátékban sem volt példa.

Az engine forradalmi újítása tulajdonképpen abban a módszerben rejlik, ahogy a tájakon végigvezették az utat. A Spline technológiával a pályatervezőnek csupán annyi a dolga, hogy meghatározza a pálya nyomvonalát, majd azt, hogy milyen típusú útfelületet akar, a többit már az engine végzi el: a megadott úttestet a tájhoz igazítva tetszőlegesen hajlítja, szélesíti, szűkíti a terepadottságoknak megfelelően. Ezzel a megoldással 20 km-nyi utat mindössze percek alatt a tájra lehet feszíteni, jóformán csak oda kell kattintani, hogy honnan hová vigyen – és kész. Mindez pedig nemcsak nagyon kényelmes megoldás, de rendkívül takarékos is: több megabyte-nyi adat helyett 5-6 K-t foglal el az egész pálya, ezzel meghagyva az értékes helyet a táj textúráinak, és a sok 3D-s objektumnak. Arról már nem is beszélve, hogy rendkívül rugalmas a rendszer: még az utolsó percben is lehetett változtatni az elképzelésen, mert ha az alkotó úgy gondolta, hogy az adott kanyarnak mondjuk 5 m-rel arrébb kell elfordulnia, akkor az úttal együtt magával húzhatta a környező kerítéseket, nézőket, fákat.



Olyan gyors vagyok, hogy a kamera is így lemaradt

Hihetetlenül realisztikus pályákat alkottak elklépesztően rövid idő alatt, s mindezt kombinálták a tévé-



■ Megtört a lendület – a szélvédővel egyetemben



■ A ködös Albion szokásos arcát mutatja



■ „Szellemesen" oldották meg a kétjátékos módot – ütközni tehát nem lehet



■ Az olajnyomás még jó, de azon kívül más semmi

ből kölcsönvett eszközökkel, amivel végül teljesítették az eredeti elképzelést. A játékban bizony nehéz hibát találni. Látunk például egy helikoptert repkedni a sziklák felett, s mint a visszajátszásnál látni fogjuk: ez nem csak díszítőelem, hiszen az események felidézésénél többek között abból a helikopterből is újra nézhetjük, miként szerepeltünk – és el is menthetjük a szebb képsorokat.

A versenyszabályzat

A visszajátszásoknál (vagy ha a játéktermi stílusú követő nézetből játszunk) azt is megfigyelhetjük, hogy maguk a járművek is mennyire realisztikusak. Összehorpaszthatjuk a kasztnit, szétzúzhatjuk a lámpákat vagy épp az üvegeket, "elgőzölhetjük" a hűtővizet, rosszabb esetben elfüstölhetjük a motort is – s ezek a hibák mind nagyon életszerűen mutatkoznak meg, az autó leamortizálódott állapotát még a helyzetjelző villogása is jelzi. (Esetenként egyébként hibátlan vezetésnél is előfordulhat, hogy a futam végén alig lehet felismerni az autót, hiszen amellett, hogy rongálódik a verda, a mostoha körülményeknek megfelelően iszonyatosan tud koszolódni is.) A komolyabb sérülések természetesen nem csak az autó esztétikai értékét csorbítják: a fontosabb alkatrészek állapotához (kormánymű, sebváltó, hűtőrendszer/olajnyomás, differenciálmű, motorhőfok) külön kijelző is tartozik. Bár amikor már füstöl a motor, nyilván a kijelző nélkül is tudjuk, miért nem tombolnak a lóerők...

Minthogy minden tekintetben az eredeti versenyeket kívánták átültetni PS2-re, a World Rally Championship csak a legalapvetőbb játékmódokat kínálja – hogy ez hibaként értékelendő, azt mindenki döntse el maga. A bajnokságon indulva Novice és normál fokozaton lehet végigmennünk a helyszíneken (de aktiválható egy Professional fokozat is), s a hosszú körutazás során különböző időjárási feltételek mellett, különböző napszakokban kell a gázba taposnunk. A gyönyörűen megvalósított éjszakai vezetések miatt újabb jó pont illeti az alkotókat – igaz, azért már nem, hogy ezek a napszakok és időjárási tényezők fixen rögzítettek, azaz egy-egy ralit külön indítva sajnos nem lehet változtatnunk az egyes helyszínek körülményein.

A helyszínek megalkotásához eredeti műholdas felvételeket vettek alapul, ami lehetővé tette, hogy minden egyes kanyon és bukkanó úgy és akkor bukkanjon fel a képernyőn, ahogy arra igazából is számítani lehet.

A futamok előtt – az előzetes időjárás-, helyzetjelentést áttanulmányozva – csupán arra nyílik lehetőségünk, hogy az autónk néhány beállításán változtassunk (sebességváltó, fékerősség, kormányzás, gumiabroncs, felfüggesztés). Jóllehet azokhoz is csak akkor kell nyúlnunk, ha valami extrém kívánalmunk van, hiszen alapvetően a legoptimálisabb összeállítást kínálja fel a játék – vagyis az autónk szervizelésének a gondja tulajdonképpen nem a mi vállunkra nehezedik.

A futamok szabályairól nem lehet sok mindent elmondani, tömören fogalmazva: ahol lehet, tövig kell nyomni a gázt, elvégre ellenfelekbe nem ütközhetünk, viszont az idő ellenünk dolgozik. Az ellenőrzési pontokon áthaladva – ahogy már a rali sportban szokás – láthatjuk, mennyire jó a részidőnk. Ha elmarad a legjobb riválisunktól, akkor az adott szakasz kijelzője a bal felső sarokban átvált pirosra, ha viszont mi vagyunk a legjobbak, akkor zöldre színeződik. Kiíródik továbbá a különbség, úgyhogy folyamatosan tisztában lehetünk vele, hány másodpercet kell behoznunk a hátralévő szakaszokon, avagy mi az az előny, amit tartanunk kellene.

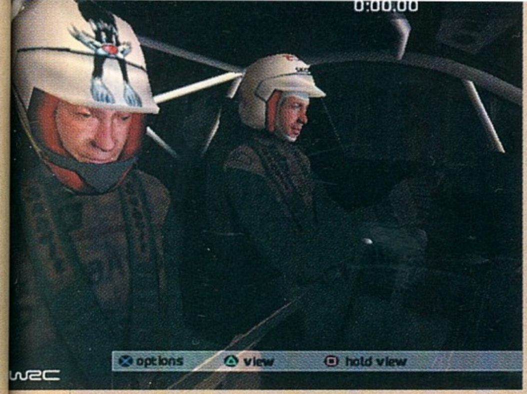
Az eredménykijelző mellett roppant hasznosak még a tájékozódáshoz nyújtott segítségek. Előfordul, hogy a mitfárer túlzottan szűkszavúan jellemez egy-két kanyart, de jöhet akármilyen beláthatatlan pályaszakasz, nem érhet minket meglepetés, hiszen egyrészt felvillanó kis táblácskák is mutatják, hogy mi várható a következő másodpercben, másrészt a pálya pontos nyomvonala is ki van rajzolva a képernyő bal oldalán. Ennyi segítő szándékot látván némi túlzással már azt mondhatjuk, hogy hibázni nehéz.

Noha meg kell hagyni, azért még a térkép sem mutatja, mi vár ránk akkor, ha egy kicsit elsodródunk: márpedig nem mindegy, hogy egy szalagkorlátnak vágódunk neki, vagy egy szakadékba zuhanunk. Egy raliversenyző legnagyobb ellensége kétségtelenül a borulás, s ez a játékban sincs másképp. (Jóllehet ez esetben is rengeteg segítséget kapunk: amint elkezdünk egy domboldalról lefelé bukfencezni, máris elindul egy számláló, s csak hármat számol visszafelé, mire a kocsi máris visszakerül az útra.)

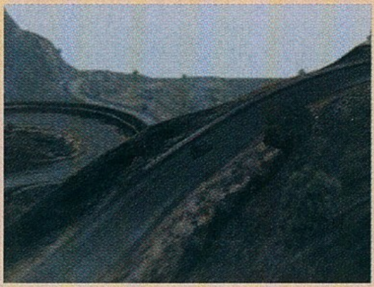
Üzemmódok

A bajnokságon kívüli üzemmódok az általános elvárások szerint vannak kialakítva: vagyis van különálló rali, illetve az időeredményeink csiszolásához használható time trial, mely módozatokhoz külön kell megnyerni a bajnokságon a pályákat – alapvetően csak négy helyszín van nyitva. Természetesen egy igényes alkotáshoz dukál kétjátékos mód is: ennek kapcsán a már eddig lajstromba vett pályákhoz még további tízet adhatunk hozzá, hiszen két autó párbajához más típusú, speciális pályák szükségesek. Végül van még a Challenge mód, ami igen

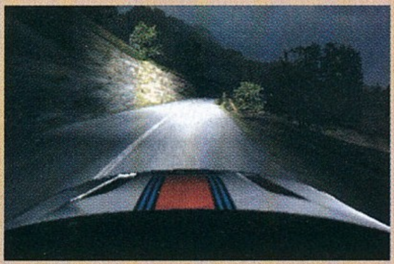




Szilveszter cicus az idén nem sok szerencsét hozott a Skodának



Egészen beleszédültem ebbe a szerpentinbe

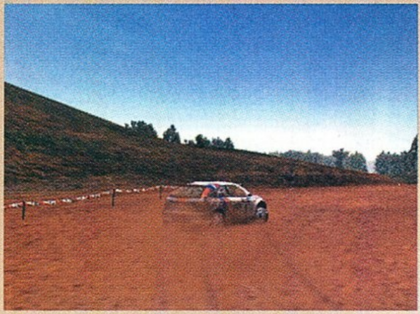


Szerencsére egy rallyversenyen sosem kell tompított fényre kapcsolni

érdekes dolog: ezzel az üzemmóddal a WRC nemzetközi PS2 bajnokságára lehet benevezni. E sorok írásakor még novembert mutat a naptár, ezért jómagam sajnos még nem tudtam kipróbálni a dolgot, mindenesetre ha sikeresen teljesítjük a nevezéshez szükséges részidőket a vizsgáztatásnál beadott pályákon (azaz jogosítványt szerzünk), akkor kapunk egy kódot, aminek a segítségével regisztrálhatjuk a nevünket a www.wrc.com-on. Ennek eredményeként egy újabb, immár személyre szóló kód lesz a jutalmunk, amit pedig a játék Challenge módjánál kell bevinni, hogy tétre menő futamokon indulhassunk. Elméletileg decembertől indul a szerver, s a jövő évben folyamatosan (mint ahogy a valóságban is zajlanak majd a versenyek) lehet a hétvégéken elküldeni az elért eredményeket, de sajnos Magyarország nincs felsorolva az országok között, ahonnan nevezni lehet a versenyre, ezért olybá tűnik, minket nem érint a dolog. (Bár a teljes versenyszabályzatot még nem volt módunk elolvasni.) Mindenesetre érdemes megemlíteni, hogy nem babra megy a játék. A nemzeti bajnokok mindegyike egy teljes WRC szimulátor szettet mondhat majd magáénak (Sony Wega widescreen tévével, Logitech kormánnyal, kagylóüléssel és állványzattal) a világbajnok pedig az év végén egy Mitsubishi Lancer Evolutionnel furikázhat haza...

Mi kell ahhoz, hogy bajnok légy?

Apropó szimulátorszett: az anno a GT3-hoz beújított kormányt ismét elő lehet venni, hiszen ehhez a játékhoz is kifejezetten



Afrikában jó szélesek az utak – de melyik is az út?



Ezzel a halálugrással búcsút is mondhatok a „szép zöld" eredményemnek

javasolt a Logitech-féle Driving Force szerkentyű, amivel még jobban érzékelhetjük a járgányunkra ható nehézségi erőket. Ezzel lesz aztán igazán teljes az élmény: élethűen sodródó autók, élethűen visszarántó kormány. Így már csak alig egy-két részlet mond ellent a fizika törvényeinek – mert hogy egy kicsit ünneprontó legyek, azért ilyenek is akadnak. Mint például az a jelenség, hogy a nejlonszalagokból rögtönzött ideiglenes korlátokat (amik szépen animálva lobognak a szélben) nemhogy nem szakítja át az autó, hanem úgy pattan le róluk, mint a betonfalról. Hasonlóképp szilárdan lecövekelt a nézőközönség is, úgyhogy Kenyában például könnyen fennakadhatunk egy bámészkodó zuluban. Szó se róla: én nem Carmageddont vártam volna (épp elég durva némelyik igazi felvétel, amit a játék a menüknél játszik be), hanem teszem azt: elugrálhatnának a nézők. Igaz, más játékokhoz képest már az is fejlődés, hogy az animált nézősereg is 3D-s – tehát ilyen, hogy csak én vagyok telhetetlen... (Mi lenne, ha egyszer a pályán próbálnál menni, Zoli? – a szerk.)

Már csak egyetlen összetevőt nem méltattam még: az audiót – pedig erre sem lehet panasz. A fülünk számára is tökéletes az illúzió, elvégre jól érzékelhetjük, mikor dob ki apró kavicsokat a megkaparó kerék, vagy mikor mélyed az abroncs mély hóba. Minden zaj a helyén van: immár tényleg csak az hiányzott volna, hogy az igazi mitfárerek adják a hangjukat a játékhoz. Sony kiadvány lévén a zenei aláfestést sem bízták amatőrökre, olyan előadók számai hallhatók, mint a Garbage, a New Order, vagy a Feeder.

Azzal tehát valószínűleg senki sem fog vitába szállni, hogy az eddigi leghangulatosabb, legtökéletesebb ralijáték a World Rally Championship. Nem hazudott a játékot beharangozó reklámkampány, sem az előzetes fotók. Pedig hát ez még nyilván csak a kezdet, hiszen 2005-ig bebiztosította magának a Sony a hivatalos WRC-licencet – máris felvillanyozódtunk a gondolattól, hogy vajon mit várhatunk akkor jövőre? Számomra csupán egy dologban okozott némi csalódást a játék: elég könnyű nyerni – és ebben nyilván elüt a szigorú értelembe vett szimulátoroktól. Ha nagyképű próbálnék lenni, azt mondanám, hogy én voltam nagyon penge, amikor úgy vittem végig a bajnokságot, hogy egyetlen ralit sem kellett újra játszanom (vagyis mindenhol első lettem mindjárt első próbálkozásra), de kétségtelenül nem erről van szó. (Kétségtelenül. Hiszen ez nem igaz. Láttuk! – a szerk.) Mindenesetre lehetnének magasabbak a követelmények. Oké, persze kettő bukfenc profi fokozaton már semmiképp nem fér bele a futamgyőztes pályafutásába, úgyhogy már tényleg koncentrálni kell, de a játék készítői voltak olyan kedvesek, hogy minden futam után lehet menteni, úgyhogy ebben a fokozatban is szaporán lehet haladni. Egy valamennyire gyakorlott játékos maximum másodszorra sikeresen végez mindegyik pályával, ha pedig közben hibázna, hát csak állást kell tölteni. Arra pedig nem kell figyelni, hogy óvjuk az autót, hiszen mindent készen kapunk a "fenekünk alá": nem kell törnünk a fejünket, miből fogjuk rendbe hozni a szétszakított sebváltót – a számlát ugyebár a szponzorok állják. Ha tehát egyedül játszunk, hamar oda jutunk, hogy már csak a saját rekordjainkat döntögetjük – nem mérhető Gran Turismo mértékkel a szavatossági idő. Felettébb ajánlatos egy partnert találni, akit kihívhatunk. Ám vigyázat: ha az megvan, akkor meg könnyen áteshetünk a ló túlsó oldalára, s nincs az az idő, amit ne lehetne elütni ezzel a játékkal.

V. Z.
vzoli@vogel.hu



Nincs egy néző sem, aki visszaborítana?!

POZITÍVUM

- Szépen lemásolt eredeti helyszínek
- Külsőre és "belsőre" is szuper autók
- Egyszerű, de mégis valósághű kezelés

NEGATÍVUM

- Könnyű a szintidőket teljesíteni
- Kevés a játékmód
- Sok a töltési idő

BARÁTOK KÖZT

Gran turismo 3 A-Spec	01/08	94%
World Rally Championship		
GTC Africa		

GRAFIKA		96 %
HANG		91 %
ÉRTÉK		93%

1-2 játékos ■ PAL ■ www.wrc.com

GRAND THEFT AUTO 3

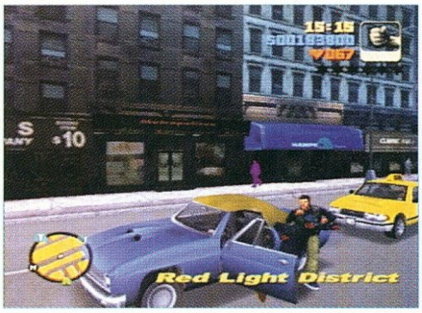
■ FOGLALKOZÁSA: HASZNÁLTAUTÓ-KERESKEDŐ

TÍPUS AUTÓS AKCIÓ KIADÓ TAKE 2 FEJLESZTŐ DMA MEGJELENÉS 2001.10.26. (PAL)





Szeretett fővárosunk közbiztonsági statisztikáinál mi sem bizonyítja jobban, hogy az egyik legkifizetődőbb szakma az autótolvajlás. A szoftverfejlesztő DMA Design jóvoltából már egy ideje tananyag is létezik azok számára, akik ezt a nemes "hivatást" választják: a neves cég szemlátomást szívén viseli az okulni vágyók kívánalmait, hiszen Grand Theft autó című művük immár harmadik, újra átdolgozott kiadásban jelent meg – a két nagy sikerű PSX-es rész után végre PS2-re is. Persze mielőtt bárki is komolyan venné ezt a kis felvezetést, jobb ha már az elején tisztázzuk: természetesen senkit nem buzdítunk arra, hogy a megélhetésnek ezt a formáját válassza. (Vegyetek inkább bányát, mostanában az elég jól megy!) Arra viszont tiszta szívvel buzdítunk mindenkit, hogy a GTA3-at kipróbálja. Merthogy virtuális autókat lopni nem bűncselekmény, s ugyanakkor nagyszerű szórakozás.



■ Ezt most a maffia nevében lefoglalom!



■ Kissé huzatos lett a kocsi – reméljük senkinek nem tűnik fel a hulla a csomagtartóban

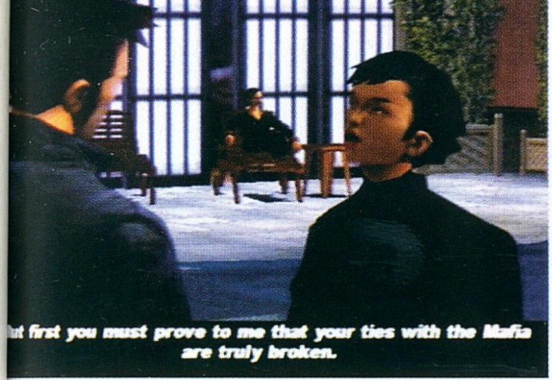
A GTA 3-ban tulajdonképpen nem más a feladatunk, minthogy Liberty City alvilágának a legmegbízhatóbb emberévé váljunk. Jobban kell autót vezetnünk, mint a "gengszterek sofőrjének", ugyanakkor a piszkosabb munkáktól sem szabad idegenkednünk. Hasonló az egész a Driver 2-höz, csak éppen sokkal összetettebb, szebb – és keményebb – az akció.

A GTA-sorozat nem hiába számít fekete báránynak, vagy még inkább szálkának bizonyos kritikusok szemében: a DMA Design munkatársainak sosem állt szándékukban, hogy a játékukban szereplő sofőr valami magasztos cél érdekében küzdjön. A GTA főhőse nem egy beépült titkos ügynök, mint Tanner nyomozó a Driverben, ő nem csak megjátssza, hogy a rossz oldalon áll: ő valóban a velejéig romlott. Minden munkát elvállal, mert csak egy dolog számít: ki mennyit fizet. (Mégse jó a bánya – legyetek inkább ügyvédek!) Már eleve kétségünk sem lehet efelől, hiszen a GTA3 azzal indít, hogy emberünk egy bankrabló trió hátvédjeként épp meglépni készül a zsákmánnyal.

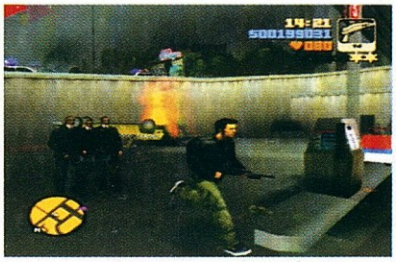
Hősünk vesztére azonban a trió hölgytagjába nemcsak hogy becsület, de betyárbecsület sem szorult: váratlan fordulatként végez a két társával, úgyhogy némi kórházi kezelés, és egy gyors bírósági eljárás után már visznek is minket a dutyiba. A balszerencsés rablás után mégis úgy tűnik, rámosolyog emberünkre a szerencse: a rabszállító kocsiban ugyanis két nehézfiúval zötykölődik együtt, s ezek egyike semmiképp nem akar börtönbe vonulni. Liberty City legnagyobb hídján egyszer csak bekanyarodik egy kocsi a konvoj elé, s miután előpattanó fegyveresek magukkal viszik az említett rabot, szépen felrobbantják a hidat, elvágva ezzel a rendőrség útját. Kihasználva a zűrzavart, hősünknek és társának is lehetősége nyílik elhúzni a csíkot, s egy civil kocsit lenyúlva – mintegy fejest ugorva az akcióba – ezzel nyomban a gázba is taposhatunk. Újdonsült társunk, egy golyófejű afro-amerikai segít nekünk eltűnni, csak el kell vezetnünk a járgányt a garázsáig, ahol átöltözhetünk. Ez nem különösebben nehéz, elvégre a játéktér bal alsó sarkában egy térkép kapott helyet, amin mindig jól látható, mi is az aktuális célpont.

Egy karrier kezdete

A GTA 3 eléggé rendhagyóan startol, hiszen a játéknak tulajdonképpen nincs főmenüje. Az intro végeztével máris miénk az irányítás, avagy ha már haladtunk a játékkal, automatikusan betöltődik az aktuális állásunk. Egyetlen percet sem kell mellékes dolgokkal vesződnünk, s ez valahogy az egész játékra igaz. (Van ugyan a Load/Save menü, hiszen összesen 10 állást tárolhatunk a memóriakártyán, s vannak egyéb opciók is, de ezeket a játék Pause menüjében találjuk.) Nincs gyakorló mód sem: menet közben magyaráznak el mindent. Amikor mondjuk valami új gomb használatára van szükség (teszem azt: dudálni kell, hogy kihívjunk valakit egy házból), azt a megfelelő helyen tudatja a játék, s szépen kiírja a bal felső sarokban,



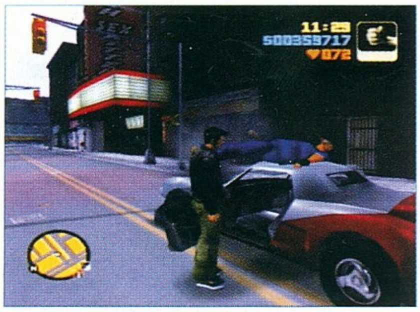
■ Úgy tűnik, mostantól akkor a japánoknak fogunk dolgozni



■ Nyugi fiúk, mindjárt szerzek egy másik kocsit!



■ Tiszta bukás, olyan vagyok, mint egy kukás!



■ Takarodj a kocsimról!

■ JÁTÉK A JÁTÉKBAN, AVAGY RABLÓBÓL LESZ A LEGJOBB PANDÚR

Úgy tűnik, a GTA3 esetében nem állja meg a helyét a közmondás, miszerint a suszter maradjon a kaptafánál. Ugyanis ha beleuntunk a társadalom mocskának a szerepébe, felüdülésképpen vállalhatunk közmunkát, ami még ráadásul szintén jövedelmező. Nem kell mást tennünk, mint ellopnunk egy taxit, egy mentőautót, egy tűzoltóautót, vagy netán egy rendőrautót, majd lenyomni az R3-at, s azzal máris kapjuk a speciális küldetéseket. Nem vicc: még rendőrség is honorálja a munkánkat, amennyiben sikerül elegendő bűnözőt elcsípnünk.



■ Kicsit több gáz kellett volna – nem sikerült a bravúr

mit is kéne tennünk.

Miután tehát megléptünk a rabszállító kocsitól, első utunk egy eldugott kis garázshoz vezet. A helyet jó lesz megjegyeznünk, ugyanis az elkövetkezőkben a garázs mint mentési pont fog szolgálni – mondjuk a térkép is kijelzi, úgyhogy nem gond megtalálni. Itt bármikor menthetünk: csak be kell menni az épületbe, plusz bónuszként egy kocsit is elraktározhatunk. Visszatérve a sztorira: hőseink egy percig sem vesztegetik az időt, nem ünneplik meg a szabadulásukat, hanem "becsületes bűnözőkhöz" méltóan rögtön munka után néznek. No persze nem a munkaközvetítőben! 8-Ball barátunk szerencsére prominens képviselője Liberty City alvilágának, s nyomban bemutat nekünk Luigi nevű ismerősének, aki "csinos lányoknak biztosít jó kereseti lehetőséget". (Merthogy vannak még az ügyvédénél is jobban jövedelmező szakmák is!) A klubja hátsó bejáratánál (a terepen kék világító kör jelzi a kulcsfontosságú helyeket) rögvest meg is kapjuk az első komoly melót.

A játék alapjába véve tök ugyanúgy működik, mint a korábbi részek, vagyis találni kell egy megbízót, s el kell végezni számára mindenféle – természetesen törvénybe ütköző – munkát. Személyesen, telefonon, sőt néha még a személyi hívónkon keresztül is kaphatunk ajánlatokat. A küldetések sokszínűsége még az eddigi etalon Driver 2-t is lepipálja. Robbantgatunk, bérgyilkosságokat vállalunk el, vagy épp egy teherautónyi pornóújságot kell visszaszereznünk a tulajdonosának, majd megbüntetnünk a tolvajt. Ezekhez méltó a fegyverválaszték is: az alapfelszerelés baseballütő mellé szerezhetünk UZI-t (amit még a kocsiból is használhatunk), lángszóróval rendezhetünk ámokfutást, és így tovább.

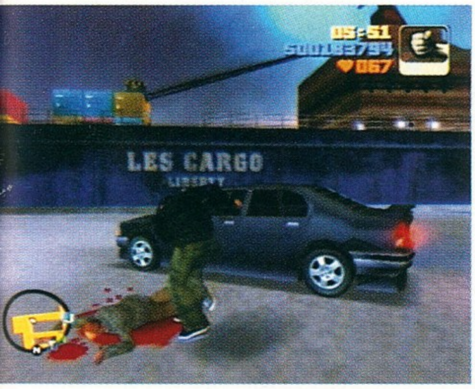
A megbízónk tehát kezdetben Luigi, de jó bornak nem kell a cégér: a hírünk a városban minden sikeres küldetéssel egyre nő, s így hamarosan mások is igényt tartanak a szolgálatainkra. Amint egyre megbízhatóbbak leszünk, egyre feljebb jutunk a maffia-hierarchiában, újabb családtagoknak mutatnak be minket – a Keresztapa-filmekből már mindenki jól tudhatja, hogyan mennek ezek a dolgok. Megismerhetjük a kis és nagyfőnököket, közben barátságot köthetünk a helyi keresztapa kislányával is, akit egy drograzzia alkalmával nekünk kell kimenekítenünk egy szórakozóhelyről, stb... Efféle dolgok színesítik a hétköznapjainkat, jóllehet az éremnek két oldala van: ahogy nő a népszerűségünk a főnökeink körében, úgy fenik ránk egyre jobban a fogukat az ellenséges bandák képviselői. (Még a sajátjaink is elárulnak.) Bizony nem árt megtanulni, melyek azok a városrészek, amik biztonságosak, és melyek azok, ahol nem látnak minket szívesen. Értelemszerűen nem örvendünk túlzott népszerűségnek ott, ahol korábban 24 embert pirítottunk ropogósra egy lángszóró segítségével.

A város

Talán nem annyira közismert, de a nagy múltú DMA már az Amigás időkben dédelgette a GTA tervét, de csak a PlayStation-korszakban jutott a technikai fejlődés arra a szintre, hogy megvalósítható legyen a dolog. Ám arra talán még ők sem számítottak annak idején, hogy egyszer egy olyan várost tudnak alkotni, mint most a GTA 3-ban. Egy igazi betondzsungelben kell helytállnunk, amiben igen könnyen elveszhetünk. Liberty City három meghódítandó kerülete nem sétálóutca méretű: noha eleinte a felrobbantott híd miatt csak Portlandban, vagyis egy belvárosi kerületben furikázhatunk, egy játékkal eltöltött nap jóformán csak annak a kitapasztalására elég. Városnéző körútjaink során hamar láthatjuk, hogy Liberty City minden ízében úgy van elrendezve, mint egy igazi nagyváros: van kórház, rendőrállomások, meg minden egyéb, ami csak egy város berendezéséhez tartozik. Az autósok fölött – nem kevés zajjal – még magasvasút is kanyarog, amire természetesen (mint ahogy az előző részekben is) fel is szállhatunk. A felgyorsított ütemben pergő idő miatt rendszeresen változnak a napszakok: beesteledik, kigyúlnak a lámpák, avagy kivilágosodik és fák árnyékai jelennek meg az utcákon – nincs olyan, hogy a város ugyanazt az arcát mutatja. Az időjárás szintén változó. Egyik percről a másikra sűrű köd lepheti el a várost, vagy megeredhet az eső, mire az autók lámpája tükröződni kezd a vizes aszfalton – és persze síkosabbá válnak az utak. A változatosabb városkép érdekében plusz még mi is tehetünk, hiszen a házakon kívül szinte minden megrongálható. A közlekedési lámpákat – melyek jelzéseit rajtunk kívül mindenki figyelembe veszi – könnyedén kidönthetjük, s nagy csörömpölés közepette elsodorhatjuk a gyengébb drótkerítéseket, behajthatunk egyes kirakatokba. (Az egyik autószalonból így szerezhetünk egy dögösebb járgányt.)

A terep igen részletes kidolgozása miatt az összes hely bejárása szinte lehetetlen. Igaz, próbálkozni azért lehet – már amennyiben bónusz cuccokat keresünk. Eldugott sikátorokból például egy szabadon választható küldetés keretében 100 kis csomagot szedhetünk össze, avagy bezsebelhetünk pénzt olyan kaszkadőrmutatványokkal is, mint amikor sikerül átugratnunk a kikötőben lévő néhány platót a melléjük bekészített rámpára hajtva...

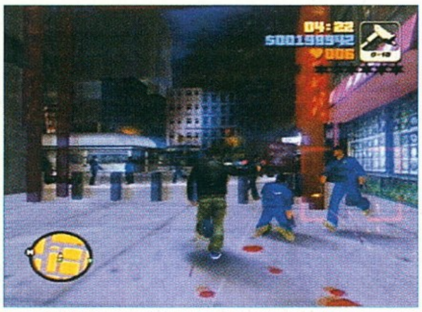
Ami pedig a lényeg: immár nem csak madártávlatból láthatóak az utcák – jóllehet ha valakinek nagyon bejött az előző részek megvalósítása, választhatja továbbra is azt a bizonyos helikopteres perspektívát. Csakúgy, mint bármelyik valamire való autós játékban, több külső és egy belső nézet közül válogathatunk (noha utóbbit inkább "lökhárító nézetnek" nevezném.), s gyalogosan járva-kelve még körbe is nézelődhetünk. Nemcsak külső szemlélők vagyunk tehát, hanem frankón elkeveredünk a nagyváros forgatagában. Hogy ez a



■ Te se fogsz többet köpni



■ Egy szép dokkolást kérnénk

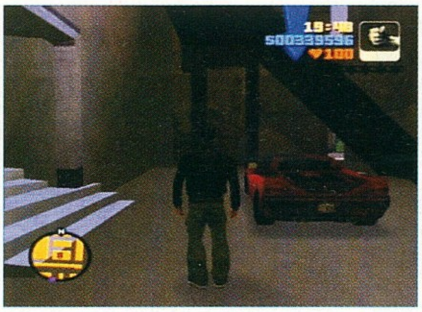


■ Szorgalmasan irtom a Triád tagjait

forgatag pedig valóban forgatag legyen, arról az alkotók gondoskodtak.

Sosincs olyan problémánk, hogy nincs egy ellopható autó sem a közelben. Választhatjuk az autólopás legradikálisabb módját, vagyis hogy az utat elállva kirángatjuk az áldozatunkat a volán mögül, de lophatunk hagyományos módon is, azaz parkoló autókat. Néha ugyan beindul – főként a drágább típusoknál – a riasztó, de egy idő után szépen el is hallgat, s a rendőrségnek van egyéb dolga is, mint pitiáner autótolvajokra vadászni. A közbiztonság sosem volt Liberty City erőssége, s ez úgy tűnik, az évek során nem változott: a mi szereplésünk nélkül is akadnak lövöldözések a városban. Jellemző, hogy a bűnözés annyira elharapódzott, hogy néha még a tolvajt (vagyis szerény személyünket) is kirángatják a kocsiból. Utóbbira főként akkor számíthatunk, ha rossz helyen és rossz időben járunk ellenséges területen – a legkevesebb az, hogy jól megruházzák minket.





■ Bármilyen csábító is ez a kocsi, egy csapdát rejt magában!

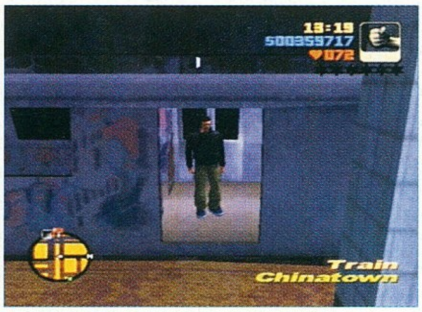
Biztosan sosem tudhatjuk, ki jön velünk szembe, s ez igencsak életszerűvé teszi az élményt. A lófráló gyalogosok között ugyanúgy megtalálható a csoszogó csöves, mint a csicsás szabású öltönyben lebzselő drogárus, vagy strici. Némi túlzással minden egyes ember egy önálló egyéniség. Egyesek nem hagyják szó nélkül a zaklatásunkat, s visszaütnek, illetve visszaveszik a kocsijukat, míg mások csapot-papot hátrahagyva menekülnek. Nagyon klassz továbbá, hogy mindenki dumál, gagyog valamit: az autósok például előszeretettel szólnak be, ha netán gyalogosan álljuk el az utat – igaz, hősünk sem rest ilyenkor megfelelő kézjelekkel megadni számukra a választ. Olyan igazi, "magyaros" közlekedési morál jellemzi az egész várost...

Mellesleg aki akar, az játszhat Carmageddont is, noha a járókelők szemlátomást igyekeznek félreugrani, és néha – ha el is ütjük őket – csak átbukfenceznek az autón, s újra felállnak. A rendőrség figyelmét nem annyira könnyű magunkra vonnunk – ha egyébként nincs a közelben egy járőrautó, sokszor még a halálos gázolásokat sem írják a számlánkra. A játékban még a hullarablás is megengedett, ezért néha egész sokat zsákmányolhatunk egy esetleges véletlen gázolásból is, s ugyanúgy fegyvereket is szerezhetünk, hiszen az utcákon rengeteg bűnöző lebzsel fegyverrel a belső zsebben.

A gépkocsipark

A városhoz hasonlóan a kocsikról is legelsőnek azt kell megjegyezni: teljesen olyanok, mint a valódi társaik. Bukdácsolnak, kilengenek, rugóznak, világítanak, és – füstölnek. Ha egy kis japán kocsit rabolunk el, az teljesen másképp veszi a kanyarokat, mint az amerikai cirkálók, s megint másképp a jókora teherjárgányok. Az egyetlen közös jellemzőjük, hogy mindegyik fizikája abszolút realisztikus. Ebből következően a gyorshajtás legnagyobb veszélye nem is abban rejlik, hogy elcsípnek a rendőrök (mellesleg oda se bagóznak a gyorshajtókra, hacsak beléjük nem megyünk), hanem hogy a kocsi hirtelen irányíthatatlanná válik. Csak a sportos autókkal lehet igazán száguldozni, különben – a dimbes-dombos utaknak köszönhetően – egyhamar fejre állunk.

Az alkotóknak rendkívüli ötletekkel sikerült megragadniuk az autós üldözések atmoszféráját: ilyen például az ajtók megoldása. Az utánunk siető rendőr például feltépi az ajtót, majd ahogy a gázba taposunk, húzzuk magunk után a tagot egy darabig. Avagy a nagy sietségben hősünknek nincs ideje becsukni az ajtót, s csak amikor később lefékezve kitárul, akkor csapja be. A zár hibájából szintén kinyílhat egy-egy ajtó, hiszen a kocsik törésmintája is nagyon klassz. A legkisebb ütközéseknél is azonnal felgyűrődik a motorháztető, behorpad a kasztni, bepókhálósodnak az ablakok, újabb koccanásnál azután elkezd lifegni valamelyik ajtó, kirepül a plexi, végül esetleg már csak az alváz marad meg – ha közben ki nem gyullad a motor, és fel nem robban az egész kóceráj. Ha netán fejre fordulunk, a tankból kifolyó benzin a robbanást erősen megsietteti, úgyhogy minden esetben azonnal ki kell mászni, s a lehető legtávolabbra menekülni. (A detonáció a közelben feltorlódó egyéb kocsikat is berobbantja.) A kocsikon keletkező sérüléseket 18 sérülési zóna biztosítja valamennyi autón: ami nem semmi, mert hát több mint 50 különböző autót kellett ezzel az aprólékos megoldással kivitelezni, hiszen ennyi típus szerepel a játékban.



■ Lám egy tömegközlekedési eszköz tömeg nélkül

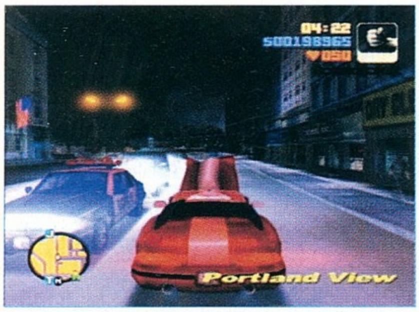
Egy autó legfontosabb alkatrésze sokak szerint a rádió, s a játék tervezői – csakúgy mint a korábbi részeknél – igyekeztek ennek az állításnak is megfelelni. Állati jópofa, hogy kilenc rádióadó működik a városban, úgyhogy ahány palit kirángatunk a kocsijából, az mindig más zenét hallgat. Az egyik adó reggae-válogatást sugároz, egy másik régi muzsikákat ad a "hatvanas-hetvenes évek legnagyobb slágereivel", az olasz maffiózók pedig előszeretettel hallgatnak áriákat – híres előadók és DJ-k járultak



■ Egy megbízható embernek a mesterlövész puskához is értenie kell



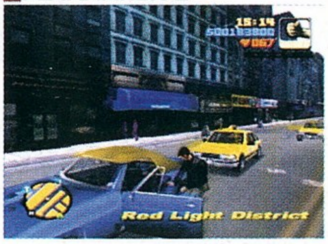
■ Hé fiúk! Van itt egy jobb állapotban lévő taxi is



■ A rendőröket nem zavarja, hogy alig látok ki



■ Erre a kirakati darabra haladéktalanul szükségem van



■ Nincs lóvém taxira, ezért inkább lopok egy kocsit



■ Remélem, nem veszítem el a rabló urakat itt a nagy hajszában

hozzá a műsorok hitelességéhez, s még kitalált reklámok is vannak. Ha pedig netán sértené a fülünket valamelyik stílus, arra is van mód, hogy sávot váltsunk.

Veszélyes szakma

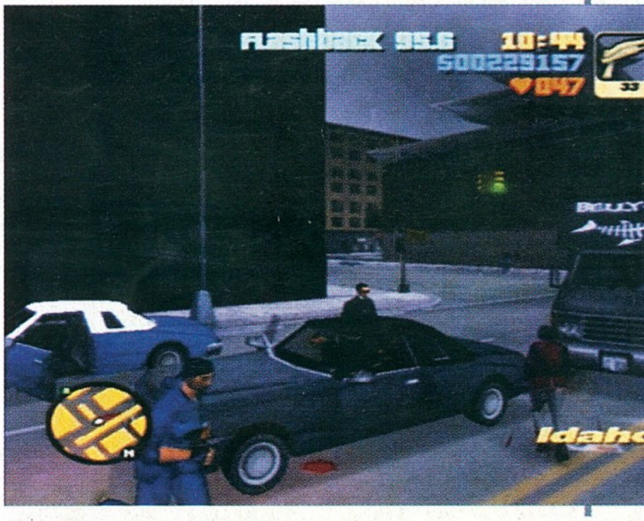
A GTA 2-ben különböző bandák megbízásai közül mazsolázgathattunk, ám a harmadik epizódban a másképpen kidolgozott sztori miatt most hanyagolták ezt a megoldást, s nem "váltogathatjuk a köpönyegünket". Bár mint szó volt róla, több munkaadónk is akad, azok egy bandába tartoznak, s előbb-utóbb valamennyiük megbízását el kell fogadnunk. Magyarul a játék 80 küldetése majdhognem lineárisan következik egymás után. Ezzel egyetemben szakították azzal a hagyománnyal is, hogy a küldetések elronthatók. Baromi idegesítő volt, amikor elszúrva a komoly megbízásokat apró-cseprő autótolvajlásokból kellett összeszedni a továbbjutáshoz szükséges pénzt, s tulajdonképpen lemaradtunk az érdekesebb bevetésekről – vagyis a játék oroszlánrészéről. Meglátásom szerint ez a változás rendkívüli pozitívum. Ha GTA3-ban elrontunk egy küldetést, nincs gond: csak újra jelentkezni kell a megbízónál, és kezdhetjük újra az egészet.

S hogy hogyan is lehet felsülni? – tehetik fel a kérdést azok, akik még sosem játszottak GTA-val. Természetesen úgy, hogy meghalunk, illetve úgy, hogy bekasztliznak minket. Noha ezek egyike sem annyira súlyos dolog, mint amennyire első hallásra tűnnek: Liberty City kórházában még a halottakat is feltámasztják, a rendőrörs pedig nem arról nevezetes, hogy sokáig marasztalná a "vendégeket". Szóval egyhamar újra az utcán találjuk magunkat. Az egyetlen hátránya az ilyen incidenseknek, hogy a jó kis fegyvereinket mindkét esetben elkobozzák. No meg az, hogy rontjuk a statisztikánkat.

A gyengélkedés elkerülése végett érdemes megjegyeznünk, hol van a kórház, ugyanis oda menet közben is betérhetünk felgyógyítani az életerőnket. Az elsősegély ikonok felvételével bármikor regenerálhatjuk az egészségünket, ami mellesleg nem összetévesztendő a drog ikonnal, amivel emberfeletti ugrásokra és ütésekre leszünk képesek (miközben lelassul minden). Találhatunk továbbá még pajzsokat, illetve olyan ikonokat, amik speciálisan őrült küldetéseket indítanak. Amennyiben köröz már minket a rendőrség, lepénzelhetjük a zsarukat, ami szintén ikonos formában történik. Csillag-ikonokat kell keresnünk, ugyanis ezúttal rendőrfejek helyett kigyulladó csillagok jelzik a körözési szintünket, mely minden gaztettünknél – már ha van szemtanú – egyre csak növekszik. Minél több csillag jelenik meg a kijelzőnkön, annál buzgóbbak a zsaruk erőfeszítései az elfogásunk kapcsán. Négy- vagy ötcsillagos bűnözők kedvéért még kordonokat is vonnak, esetleg SWAT kommandósokat vetnek be, úgyhogy addig jó, amíg csak egy csillagunk van: azt hamar elfelejtik a testületnél – még ikont sem kell keresnünk. A küldetések rendszerének megváltozása ellenére amúgy a végcél ugyanaz, mint a korábbi GTA játékokban: folyamatosan továbbpakolva a "vadászterületünket", karriert kell csinálnunk mindhárom kerületben.

A GTA3 úgy néz ki, ahogy egy jól bevált sorozat PS2-folytatásának ki kell néznie. Megelégedéssel vehetjük tudomásul, hogy a régebbi részek hasznos ötleteit megtartották, s csak az elhibázott dolgokat vetették el. A felső nézetből például nagyon hasznos volt a kamera zoom, ami a nagyobb sebességnél távolabbról mutatta az utat: ezzel biztosítva a kellő látótávolságot. Most ugyanezt az effektust a térképen figyelhetjük meg. A grafikai motor – még ha időnként kissé be is lassul – igazán remek darab, hiszen mindamellett, hogy egy hatalmas város ábrázolására lett kitalálva, még a közjátékoknál sem vall szégyent. Az arcvonások kivehetőek, a gesztusok tökéletesen kifejezőek: jól passzolnak a remek szinkronhoz. Merthogy olyan színészek adták kölcsön a hangjukat, mint Michael Madsen, Robert Loggia vagy Kyle MacLachlan, úgyhogy a hamisítatlan alvilági fazonok alakjai egytől egyig nagyon hitelesen vannak megszemélyesítve, nagyszerű görbe tükröt tartva napjaink korrupt világa elé. Még sok részletét dicsérhetném a játéknak, de hogy rövidre fogjam az értékelést, számomra az egyik legmeggyőzőbb élmény az volt, hogy bárhol megálltam az utcán, teljesen olyan hangokat hallottam, mintha egy igazi városban járnék. Az autók zúgásán kívül mindenfelé dumálnak a járókelők, s a kikötőben még a sirályok hangját is fel lehet fedezni. Szinte elhisszük, hogy létezik egy olyan amerikai város, melynek neve: Liberty City.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



■ Szállj már be, itt kezd felforrósodni a helyzet!



■ A kollektív munka meghozza gyümölcsét



■ Remélem megkapom majd a veszélyességi pótlékot is

■ POZITÍVUM

- Tökéletesen roncsolódó autók
- Teljesen egyedi küldetések
- Remekül modellezett környezet

■ NEGATÍVUM

- Csak egy játékmód
- Kicsit szaggat a grafika

■ BARÁTOK KÖZT

Grand Theft Auto 3		
Driver 2 (PS1)	00/01	84%
Crazy Taxi	01/09	80%

GRAFIKA	91 %
HANG	84 %
ÉRTÉK	88%

■ 1 játékos ■ PAL ■ www.take2games.com

HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE

■ MÁGUSTANONC KERESTETIK ROXFORTBA

TÍPUS AKCIÓ/KALAND KIADÓ ELECTRONIC ARTS FEJLESZTŐ ARGONAUT GAMES MEGJELENÉS 2001.11.16. (PAL)

Harry Potter, az ifjú mágustanonc neve gondolom sokaknak ismerősen cseng. J. K. Rowling rekordokat döntögető eladási statisztikájú, leginkább – de nem kizárólag – gyerekeknek szóló regénysorozata igen nagy publicitást kapott az írott és az elektronikus sajtóban is. Mint minden sikerkönyvnél, itt is azonnal beindult a pénzcsináló gépezet, készül a témáról film, gyűjtögetős kártyajáték, üdítős pohár stb. Természetesen ezzel együtt a játékadaptáció is várható volt. Az Electronic Arts-nak sikerült megszerezni a jogokat, ők pedig a már igencsak harcedzett veteránnak számító játékfejlesztő cégre, az Argonautra bízták a PlayStation-verzió fejlesztését. Lássuk elégedettek lesznek-e azok, akik a könyv hangulatát szeretnék felfedezni a játékban is,

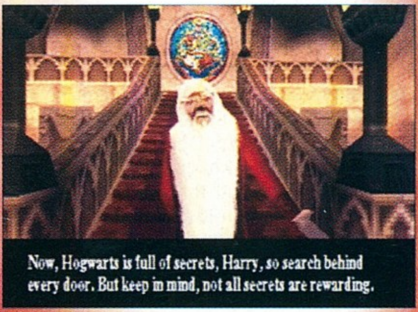




■ A feladat egyszerű, minél több karikán repüljünk keresztül

illetve azok, akik csupán egy jó kis mászkálós/kaland játékot szeretnének.

A játék – szegről-végről – a film alapján készült, amit nálunk sajnos még nem vetítenek. Ám annyi tudható a filmről, hogy nagyjából az első könyv történetét öleli fel, ami Harry első Roxfortban eltöltött évéről szól. Itt egy kicsit gondban vagyok, mert a könyvek fordítása során néhány név lecserélődött, bár a játék természetesen az eredeti neveket (Pl. Roxfort helyett Hogwarts) használja, én viszont a fordításban szereplőt használom, mert mi, akik olvastuk, már úgyis ezt szoktuk meg. A nem kifejezetten látványos, ámde informatív bevezető képsor után Roxfort aulájában találjuk magunkat, ahol egy Dumbledore professzorral megejtett rövid csevely után indulhatunk a Griffendél házba, ahova a Teszlek Süveg választása szerint immáron Harry is tartozik. Első pillantásra láthatjuk, hogy a fejlesztők egy



■ Dumbledore professzor közli a használati utasításokat Roxforthoz



■ Félig Fejnélküli Nick illusztrálja, hogy miről is kapta a nevét

A film

Mint minden hatalmas sikerű könyvre, illetve mesére, a filmipar is lecsapott a témára – a Warner Bros. kiadásában megjelenő mozi az első könyv sztoriját dolgozza fel. A filmmel elégedett maga az írónő is, hiszen kérésére csak brit szereplőkkel dolgoztak (Daniel Radcliffe, a Harry szerepét játszó ifjú alakítása is maximálisan elnyerte tetszését), és a szövegeket is csak annyira változtatták meg, amennyire az a filmre vitelhez elengedhetetlen volt. 125 millió dolcsis költségvetéssel készült, mintegy 40



milliót szánt a stúdió a reklámhadjáratra, és egyszerre 3672 moziban mutatták be. Nagyon úgy fest, hogy a könyvhöz hasonló sikereket fog elérni a mozgóképes változat is, és máris valami elképesztő rekordokat döntöget: az USA-ban a pénteki premiert követő három (!) napon 93.5 millió dollárt hozott, a szombati nap keresett 32.9 milkó a mozitörténet egy nap alatt hozott legnagyobb bevétele. (Az eddigi bemutató hétvége rekordot a Jurassic Park állította fel 72 millió dollárral.) Minden a jó irányban halad tehát afelé, hogy a Harry Potter a világ legsikeresebb filmje legyen – Chris Columbus, a rendező november 19.-ével már el is kezdte forgatni a második részt. (A magyarországi bemutató december 13-án esedékes.) És még egy rekord a végére: ez a film büszkélkedhet a világ legnagyobb filmplakátjával is, a 300 darabból álló hatalmas képet a napokban ragasztják ki a hordozófelületként szolgáló berlini Forum Hotel 1200 négyzetméteres falára…



Harry és barátai

Harry Potter: Hősünk a sötét Voldemort nagyúr gonoszsága miatt korán árvaságra jutott. Nevelőszülei – Dursley-ék, Harry nagybátyja és nagynénje – muglik (nem konyítanak a mágiához), akik köszönik szépen, normálisak, és nem kérnek semmiféle hókuszpókuszból. Harry sora igen rosszul megy náluk, mindenből csak a legrosszabbat kapja. Ám egy napon megérkezik az értesítés, hogy felvételt nyert a roxforti varázsló-, és boszorkányképző iskolába. Harry megtudja, hogy varázsló képességei vannak, ezen felül szülei halálának igazi okát is. Miután minden akadály elhárul beiskolázása elől, ifjú hősünkkel elindul a vonat a King's Cross pályaudvar 9 és ¾ . vágányáról Roxfort felé, ahol igaz barátokra, galád ellenségekre és tengernyi kalandra lel.

Ron Weasley: Ő, Hermione és Harry szinte elválaszthatatlan jóbarátok már Roxfortba érkezésük óta. Bár a Weasley család – a családfő, Ron édesapjának mágiaügyi minisztériumi állása ellenére – nincs túl jól eleresztve anyagilag (amit a gyopár Malfoy igyekszik is állandóan Ron orra alá dörgölni), mégis Harry sokkal inkább otthon érzi magát náluk, mint Dursley-éknál. Ron nem kifejezetten megfontolt típus, ami miatt néha igen nagy bajba keverednek, ám eddig még mindent sikerült megúszniuk – többé-kevésbé – szárazon.

Hermione Granger: Harry másik igaz barátja. Ő az iskola egyik legjobb tanulója, minden feladatot igyekszik legjobb tudása szerint végrehajtani. Nem szívesen szegi meg a szabályokat, csak ha tényleg életbevágóan fontos dolog kényszeríti erre. Hermione szülei muglik, és mivel a Malfoy-féle surmók úgy tartják, csak az az igazi varázsló, akinek a szülei is azok, különösen fontos számára, hogy elismerjék a teljesítményét.

Hagrid: Ő Roxfort erdeinek erdésze, a mágikus lények szakértője, akinek termeténél csak a szíve nagyobb. Amiben tud, segít Harrynek, ám néha ő kerül bajba – ekkor Harry és barátai sietnek az ő segítségére.

Neville Longbottom: Szegény, szeleburdi, kétbalkezes kis fickó, akinek egyetlen szerencséje, hogy a Griffendélbe került, ahol Harry és társai igyekszenek megakadályozni, hogy szerencsétlen természete – aminek oka szintén Voldemort nagyúr – egyszer a vesztét okozza.

Fred és George Weasley: Roxfort mókamesterei, a gondnok rémálmainak permanens szereplői. Szinte úgy ismerik Roxfortot, mint a tenyerüket, és ezt a tudást alaposan ki is használják tréfáik elkövetésekor, illetve a következmények elől meneküléskor. Többször igen közel álltak már a kicsapatáshoz, ám eddig még mindig megúszták valahogy.





■ Rohanás, nehogy elkéssünk a...izé...bájolás óráról!



■ És Hedwig máris szabad – yippi!

külső-nézetes 3D-s megjelenítést választottak Harry kalandozásaihoz. Második pillantásra azt is felmérhetjük, hogy ezt nem is akármilyen minőségben hozták össze – talán az Atlantis óta nem láthattunk ilyen szép játékot ebben a stílusban. Az irányítás pedig pofonegyszerű (gondolom a célközönség alacsonyabb életkora miatt), nem kell ugrással és kapaszkodással fáradoznunk, Harry mindezeket automatikusan megteszi, ha olyan helyre érkezik – pl. egy platform széle – ahol erre szükség van. Ez eleinte kicsit furcsa, de később hozzá lehet szokni. Remek dolog még az irányításban az is, hogy elugrás után a levegőben is lehet irányt váltani, így egy elnézett ugrást is lehet korrigálni.

Második pillantásra azt is felmérhetjük, hogy ezt nem is akármilyen minőségben hozták össze – talán az Atlantis óta nem láthattunk ilyen szép játékot ebben a stílusban.

Nos – bár ez elsőre nem igazán látszik – Roxfort tulajdonképpen egy iskola, ahol a hagyományos mugli (a mágikus dolgokról mit sem sejtő „normális" embereket hívják így) tantárgyak helyett a nebulókat itt a varázslatok és bűbájok rejtelmeibe igyekeznek beavatni az oktatók, akik szakterületük kiváló ismerői – legalábbis többnyire. Úgyhogy Harry egyik legfontosabb feladata az órák látogatása, és a mágikus tudományok elsajátítása lesz, amire mondjuk további kalandjai során szüksége is lesz. Sajna az órákra időben kell odaérni, ám Harry valahogy mindig késésben van. A tanterem közelébe érve megadott időn belül kell a tanárhoz odaérnünk, különben pontveszteség éri a Griffendél házat. (Az iskola négy háza ugyanis pontversenyben áll egymással a legjobb ház címéért, és ha nem igyekszünk, ez lesz a hetedik év, amelyben a Mardekár nyeri ezt a kitüntetést. Az első késést még elnézik, de a másodiktól jön a mínusz öt pont.) Nos, miután odaértünk az órára, a feladatunk varázslatok megtanulása lesz. A tanulás úgy megy, hogy a megadott sorrendben kell megnyomnunk a kontrolleren a gombokat. Ha három sorozatot hibátlanul teljesítünk, akkor már el is sajátítottuk a varázslatot, és azt onnantól kezdve használni is tudjuk.

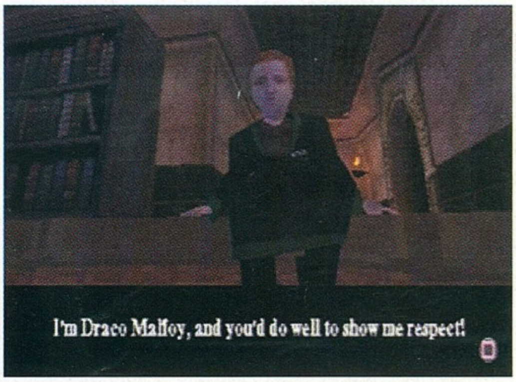
Amikor nem veszünk részt órán, vagy esetleg éppen oda igyekszünk, akkor az iskola többi lakójával is összefuthatunk. Vannak közöttük barátaink, mint Ron, Hermione vagy a kétbalkezes Neville. Ám még egy enynyire ismert személyiségnek sem csak barátai akadnak, könnyen összeakadhatunk Draco Malfoy-jal (akinek nem csak azt írhatjuk a rovására, hogy lenyúlta a nevem),



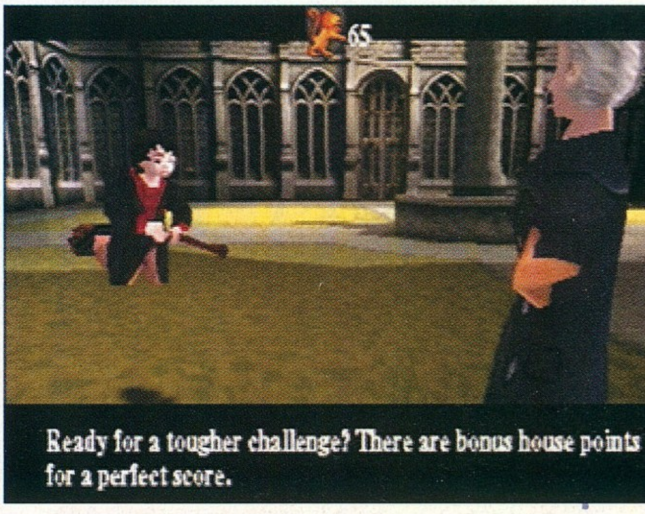
■ Vajh' ki lehet ez a csuklyás fószer?



■ Hárman egy ellen, ám még sincs esélyük...



■ A tenyérbe mászó arcú Malfoy, már az elején kihúzza a gyufát



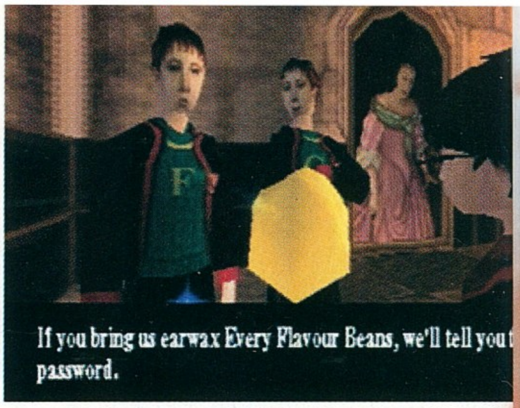
■ Madame Hooch a seprű használatával ismertet meg



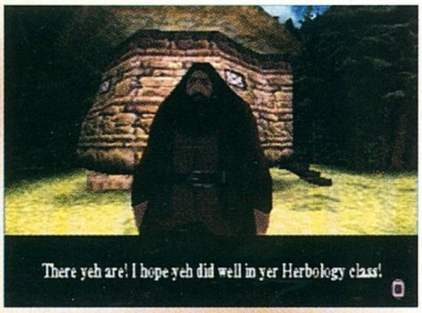
■ Ébresztő, avagy FLIPENDO!!!



■ Támad a pigazus – hehe, mellé



■ Fred és George fülzsír ízű cukorkáért adnak jelszót – jó cserének tűnik



■ Hagrid fontos feladattal bíz meg minket



vagy pribékjeivel, Crakkal és Monstroval, esetleg Perseus Piton professzorral – ő amúgy a mágikus italok elismert szakértője és az iskola egyik oktatója –, akik valamilyen oknál fogva ki nem állhatják hősünket, és igyekeznek megkeseríteni Roxfortban töltött éveit. Míg Piton professzor csak kellemetlenkedni szokott, addig Malfoy-jal, illetve a gorilláival való találkozás általában bunyóba torkollik. Először csupán egy raklapnyi petárda egymáshoz vagdosásában merül ki a hirig, ám másodszor már komoly, varázssöprűs-üldözéses testi fenyítés következik, melyet remélhetőleg az általunk irányított Harry hagy el kevesebb kék és zöld folttal. A söprűvel való repkedést nem csupán Malfoy megfegyelmezése miatt célszerű elsajátítani. Harry ugyanis – elsős létére hihetetlen módon – tagja lett a Griffendél kviddics csapatának. A kviddics a varázslók sportja (kizárólag ők ismerik és játsszák), bonyolult szabályokkal, több labdával, és két – seprűn repülő játékosokból álló – csapattal. A csapatban Harry a fogó posztján játszik, és mivel ez egy nagyon fontos poszt (általában ugyanis azon múlik egy meccs, hogy melyik fogó kapja el a kis szárnyas golyót, az aranycsikeszt), nem árt, ha mire elérkezik az első meccs, elég gyakorlottak vagyunk a seprűlovaglásban és a csikesz kapkodásában. Erre egyébként külön gyakorlótér áll rendelkezésünkre, ahol Madame Hooch irányítása alatt először a seprűkezelés alapjait sajátíthatjuk el.

Kviddics-tudásunkat a gyakorlópályán csiszolhatjuk, amit bármikor felkereshetünk (már amikor épp nincs más feladatunk). Játéktechnikailag ez azt jelenti, hogy egy seprűn ülve üldözzük az aranycsikeszt, ami karikákat hagy hátra maga után a levegőben, melyeken át kell haladnunk. Ha elegendő számú karikát vettünk sikerrel, akkor lehetőségünk van magának a csikesznek az elkapására, amihez csak annyit kell tennünk, hogy időben nyomjuk meg az egyik gombot a kontrolleren, és hurrá – nyertük a meccset. A könyvekből ez azért kicsit bonyolultabbnak és szórakoztatóbbnak tűnt. (Az opciók között egyébként megfordítható a seprű fel-le irányítása, hogyha az eredeti beállítás esetleg nem felelne meg nekünk.)

Ezenkívül számos apróbb-nagyobb feladatot is meg kell oldanunk, mint például Hedwig (ő Harry, leginkább postahordásra szakosodott baglya) kiszabadítását a folyton kellemetlenkedő Malfoy koszos mancsaiból, vagy Hagrid kérésére tűzmagokat kell hoznunk az erdőből egy – khm – speciális projekt sikeres befejezéséhez. Lépten-nyomon bele fogunk botlani Ron ikerbátyjaiba, Fredbe és George-ba, akik



Az ellenlábasaink

Draco Malfoy: Elkényeztetett máguscsemete, aki roppantul irigy és féltékeny Harryre. Miután nem sikerült a híres Harry Pottert megnyernie barátjának, azóta ahol csak tud, keresztbe tesz neki, illetve barátainak. Családja gyanúsan közel állt Voldemorthoz, ők gyaníthatóan a visszatérésére várnak, hogy ismét feleskküdjenek neki.

Crak és Monstro: Malfoy pribékjei. Nem különösebben intelligens mágustanoncok, akik Malfoyt segítik kisded gonoszságaiban. Magukra maradva nagy nullák lennének, ám Malfoy-jal a hátuk mögött veszélyesek lehetnek.

Piton tanár úr: Perseus Piton, Voldemort egykori követője, most Roxfortban tanít bájital-tant, mint e terület avatott szaktekintélye. Bár Dumbledore bizalma megingathatatlan benne, ám mégis furcsa az a határtalan ellenszenv, amit Harry és barátai ellen érez.

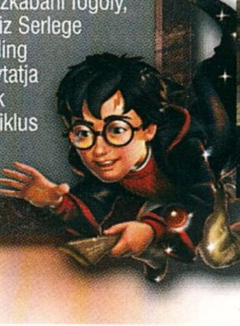
Voldemort nagyúr: Harry szüleinek gyilkosa, a sötét mágiával praktizáló és a mágustársadalmat hajdanán megosztó Voldemort, tizenegynéhány év száműzetés után a visszatérésre készülődik. Hatalmát lassacskán visszanyeri, és amikor követői ismét színt vallanak, megint véres háború robbant ki a mágusok és a világ feletti uralomért. Kevesen vannak, akik eséllyel szállhatnak vele szembe – ezek közé tartozik Harry és Dumbledore professzor, akiktől tart is emiatt.

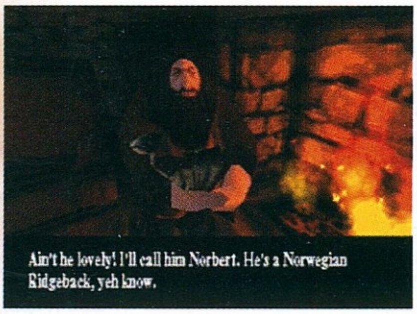
A Harry Potter-sikersztori

A szerző, a walesi születésű Joanne Kathleen Rowling, egyetemi tanulmányai végeztével Portugáliában telepedett le, és tanítónőként dolgozott. Mint az a déli országokra olyannyira jellemző, Luzitánia is felforrósítja az ember vérét, így az írónő megházasodott és egy kislánya is született. Az élet sajnos úgy hozta, hogy elvált férjétől és gyermekével együtt visszaköltözött a jóval hűvösebb, ám valószínűleg nyugodtabb szigetországba. A harmincas évei elején járó hölgy nem volt könnyű helyzetben – egy munka-, ergo pénz nélküli, elvált, gyermekét egyedül nevelő nő sorsa sehol sem egyszerű. Skóciában, Edinburghben, egy kicsiny kávézó asztalánál fogott bele első könyve megírásába (az ötlet egyébként még 1990-ben ötlött fel benne, egy Manchesterből Londonba tartó vonaton, mely a jó vonatszokásokhoz híven rengeteget késett). Hiába kilincselt azonban a kézirattal, a kiadók egyike sem látott fantáziát a könyvben – egészen addig a napig, míg a Bloomsbury rá nem harapott. A történet innentől valóban mesébe illő: a regény – Harry Potter és a bölcsek köve – egyik napról a másikra bestseller, Rowling pedig gazdag ember lett. Az írónő későbbi elmondása szerint még manapság is be-betér ebbe a kávézóba (noha nyugodt lélekkel meg is vehetné), csak már nem kell órák hosszat üldögélnie egyetlen fekete mellett… A könyvsorozat mindenhol az eladási listák csúcsain ücsörög (kicsiny hazánkban is), eddig több tízmillió példányban kelt el, szerte a világon, több mint 35 nyelvre fordították le, és 200 országban adták ki. A regény írásmódjából (vagy az emberi termé-



szetből?) adódóan nemcsak a legfiatalabbak olvassák, a felnőttek is ugyanolyan lelkesen forgatják a varázstanonc történeteit. Magyarországon négy kötet jelent meg (akárcsak az egész világon), sorrendben a Harry Potter és a Bölcsek köve, Harry Potter és a Titkok Kamrája, Harry Potter és az azkabani fogoly, Harry Potter és a Tűz Serlege címeken. J. K. Rowling azonban tovább folytatja a sorozatot, a tervek szerint a végleges ciklus hét kötetet fog számlálni.





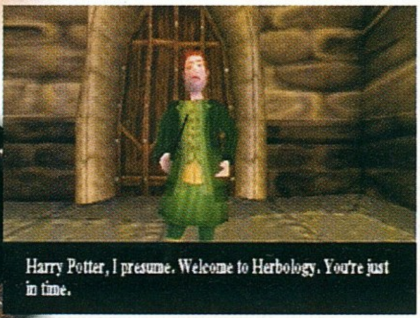
■ Á, szóval sárkánykeltetéshez kellettek a tűzmagok!

Roxfort-szerte nagy képéként ismertek. Ők bizonyos mindenízű drazsékért (ezeket szétszórva találhatjuk meg) titkos helyeket árulnak el nekünk, ahol érdekes dolgokat találhatunk. Ahogyan haladunk előre a történetben, úgy tanulunk meg egyre több varázslatot és oldhatunk meg egyre komolyabb feladatokat, győzhetünk le különböző mágikus bestiákat. A megoldandó feladatok érdekesek, de sohasem túl bonyolultak – a játék elsősorban gyerekeknek készült. A mászkálás ugyanezen okból sehol sem válik sehol unalmassá, mert mindig feldobja a hangulatot egy-egy kisebb feladvány vagy ügyességi rész.

A játék minden részén – talán a kviddicsjáték kivételével, ami talán kicsit összecsapottnak tűnik – látszik, hogy a készítők igencsak megdolgoztak azért, hogy a játék méltó része legyen a Harry Potter-univerzumnak. A grafikusok dicséretre méltó munkát végeztek, mind a szereplők, mind a környezet megvalósításában. A Harry Potter minden bizonnyal az egyik legszebb PlayStationös játék. Az irányítására sem lehet panasz, maximum a harmadik személy nézetből adódó kisebb kellemetlenségek, habár most már kezdem azt hinni, hogy ezek kiküszöbölhetetlenek. A hangokat is dicséret illeti, a szereplők valódi – vagy legalábbis valódinak tűnő – brit kiejtéssel beszélnek, tovább növelve ezzel is a játék hitelességét. Egyszóval ez a játék jó. Nem tökéletes, de látszik rajta, hogy komoly munkát fektettek bele, és nem csupán az ünnepek előtti kaszálósdiban akartak nagyot szakítani az ismert név felhasználásával. Harry Potter-rajongóknak természetesen kötelező, de mindenki másnak is erősen ajánlott.

Még egy utolsó gondolat, ami nem kimondottan kötődik a játékhoz. Már csak azért is nagyra becsülöm J. K. Rowlingot és a könyveit, mert rengeteg gyereket vezetett rá arra, hogy a Harry Potter-könyveken keresztül észrevegyék, az olvasás egyáltalán nem fárasztó és unalmas dolog, és nem csupán a tévé, a mozi és a játékok jelenthetik a szórakozást. Aki pedig egyszer megkedveli az olvasást, az mindig is kedvelni fogja. Tehát, gyermekeim – elő a Harry Potter könyvekkel!

Draco
draco@chello.hu



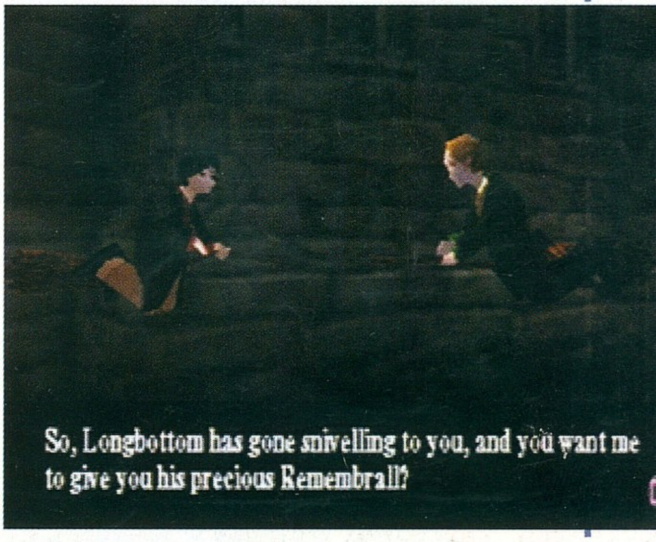
■ Huh, ide végre időben érkeztünk.



■ Az agresszív növényt komolyan megbüntettük



■ Megvan a csikesz, bravó Harry!



■ Megint el leszel paskolva Malfoy!

■ POZITÍVUM

- Harry Potter világának, és a szereplőinek hiteles adaptálása
- A seprűs kergetőzés Roxfort körül igen király
- Kellően egyszerű és frappáns kezelés

■ NEGATÍVUM

- A kviddics szimulálása kicsit bénára sikerült

■ BARÁTOK KÖZT

Atlantis	01/8	89%
Harry Potter		
Hugo – Black diamond fever	01/12	76%

GRAFIKA	90 %
HANG	87 %
ÉRTÉK	88%

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.hpgames.ea.com



Nincs esküvő, csak két temetés



Errefelé sem valami gyilkos a munkatempó...



Jó sokáig küszködhettek a kárpitosok ezzel a szőnyeggel...

DRAGON WARRIOR VII

SZIGETI VESZEDELEM

TÍPUS SZEREPJÁTÉK KIADÓ ENIX FEJLESZTŐ ENIX MEGJELENÉS 2001.02.11. (NTSC)



Ezennel megnyitom az idei őszi olimpiát

Ha van játék, ami eljut a hetedik részig, hát az bizony már eléggé felkeltheti a szabvány PSX tulajdonos figyelmét. Ha viszont egy játékból több példány kel el, mint a Final Fantasy különböző epizódjaiból, nos az már minden, az átlag BKV ellenőrnél több működő idegsejttel rendelkező egyedből elismerést vált ki. Tegyük hozzá, nem méltatlanul.



Nahát, több évszázada itt áll ez a szobor, és még senki sem lopta el a drágakövet a kezéből!

A Dragon Warrior VII hatásos játék. Bele lehet akadni nem kevés időre, és ha valaki beleszokik a veszett monsta' irtásba-kincsgyűjtögetésbe-karakterépítgetésbe, hát könnyen a jól ismert „megyek, csak még ezt legyakom" szituációban találhatja magát – ami ugyebár rendszerint egy két-három hónapig szokott tartani.

De ne vágjunk mindjárt ennyire a közepébe. Történetünk egy békés-unalmas poros kis halászfaluban kezdődik, a fantáziadús nevű Fishbelben. Itt a legények álma, hogy egyszer majd halászok lesznek, a leányok szerint nincs is szebb a halászlegényeknél, a macskák harsány nyivákolással köszöntik az arrajárót és egyáltalán a legnagyobb ünnep a világon, amikor a férfiak halászni indulnak „A" tengerre. A sziget, ahol idillünk központja fekszik: Estard, s ez mindössze egy kis faluból, no meg a királyi vár köré épült városkából áll. Szigetünk lakói szerint ennyiből áll a VILÁG, s ezen nézetüket arra az empirikus tényre építik, miszerint a az óceánt körbehajózva nem bukkantak soha semmiféle másik földrészre.

A készítők mindent megtettek, hogy a logikai fejtörők kedvelői és a gyakóbajnokok népes tábora mellett a karakterük építgetésében örömüket lelők igényeit is kielégítsék.

Ezen a párszemélyes szigeten tengeti életét három főszereplőnk. Első ezek közül a soknevű HŐS, akinek mi adunk nevet – s mivel eztán folyton e néven emlegetnek bennünket, érdemes neki valami értelmeset adni; a Köcsög például erősen ellenjavallott. A főhős egyébként a nagy és erős halász fia, s a korabeli ifjakhoz illően ő is egy meredeken ívelő, impozáns halászkarrier álmát dédelgeti magában.

Itt van még Kiefer, a kamaszodó herceg, országos cimboránk, aki velünk együtt nem fér a bőrébe. Abszolút nem híve a kasztrendszernek, így neki egyáltalán nem gáz egy koszos proligyerekkel (gyk.: a halász fiával) együtt lógni. Legnagyobb bánata, hogy manapság már semmiféle szörny nem tagja a sziget ökoszférájának, így kalandvágyát kénytelen a Tiltott Zóna romvárosában bolyongva csillapítani.

A harmadik kis barát Maribel, aki sejthetően nőnemű élőlény (bár nőiességét vad természete miatt sűrűn megkérdőjelezik közeli ismerősei), és akivel a jó öreg mangaszabályok szerint előbb-utóbb össze is jön valaki a kis csapatból.

A világ persze nem mindig volt ilyen pici és békés és unalmas. (Gyakorlott szerep-



Influenzajárvány idején különösen vigyázni kell a támadó orrváladékokkal

KIEFER HERCEG

Estard trónörököse tekintélyes tizennyolc évével a rangidős égetnivaló a bandában. A királyi csemete megszállottja az elrejtett kincsek, ősi, elfeledett útvesztők, ismeretlen világok felderítésének, meg úgy általában mindennek, amit az apja nem enged meg neki. Mivel Estard piciny szigetén csak egyetlen ilyen hely akad, így értelemszerű, hogy a Tiltott Zónába egy nap – ha törik, ha szakad – be akar jutni valahogy. Már persze csak akkor, miután vége ennek az átok szobafogságnak.

Képességek: Kiefer adottságai folytán igazi húsdaráló, ereje, erőnléte és védelme egyre csak nő, mint eső után a gomba. Vétek lenne képesítését nem a harcos kasztok felé terelni.



■ Ez csak valamilyen sajátos helyi tánc lehet...



■ Ez a teleport leginkább egy bizarr lefolyóra emlékeztet



■ Kötélmászásból mindig is csúcs voltam



■ Fantasztikum japán módra: katolikus templom

játékosok mostanra sejthetik, hogy nem is mindig lesz az.) Van ugyanis néhány rom is a szigeten, még abból az időből, amikor az Isten (csak így egyszerűen) és a Démon Lord (tömör, kifejező név) ősi csatáját vívta. Akkoriban az agyafúrt Démon Lord az amúgy számtalan szigetből álló világot számtalan mínusz egy darabra osztotta, gondosan a múlt elérhetetlen távolába zsuppolva vissza a többi földrészt. Az elszakadt világokat csupán a királyi rendeletben Estard Tiltott Zónájának nyilvánított romok mélyén rejlő átjárórendszer köti össze a jelennel, de a gonosz hatalom még e kapukat is tönkretette, és a teleportokat megnyitó mágikus mozaikok darabkáit szanaszét szórta a téridőben. Felesleges hangsúlyozni, hogy a három elválaszthatatlan jóbarát merrefelé szereti agyoncsapni végtelen szabadidejét, így a romváros titkára hamar fény derül. Az első mozaik összeillesztése egy szörnyek által molesztált kisváros problémáját tárja a fiatalok elé, megoldása után az átjárón Estardba visszatérve – a legnagyobb megdöbbenésükre – a titokzatos sziget immár Estard északi szomszédjává avanzsál, lakói pedig történelemként tartják nyilván aznapi hőstettüket. A romváros mélyén fekvő mozaikok rendeltetése végleg tisztázódott. A régi-új szigetre látogató hőseink pedig mi mást is találhatnának az egyik lakos családi ereklyéi között, mint egy másik mozaikdarabkát...

És elkezdődik a hosszú út a múltba, ahol a cél mindig egy újabb sziget szörnymentesítése, és ezáltal jelenbe emelése az idő végtelen óceánjából. Estard világtérképének átrajzolgatására természetesen a természetfeletti elfeledett lakói is felfigyelnek, s lassan kiderül, hogy revizionista törekvéseinkhez bizony a halottnak hitt Démon Lord barátunknak is lesz még néhány keresetlen szava...



■ Kissé másnaposnak tűnnek ezek a tengeri csillagok...

Trend a lelke mindennek

A dömping legnagyobb hibája legtöbbször a klónhangulat, azaz a játékokat, az eladási statisztikák növelése reményében igyekeznek az aktuális meghatározó darabhoz leginkább közelítve kidolgozni, így az egyéni vonások meglehetősen halovánnyá válhatnak. Szerencsére az Enix fejlesztőcsapata nem esett ebbe a triviális hibába, a Dragon Warrior VII személyében ugyanis egy igényesen kidolgozott szerepjátékot üdvözölhetünk, amely egyedi keverékét alkotja a szigetországi trendre jellemző epikus-dramatikus és a klasszikus gyakós-tápolós irányzatnak, sőt emellett még számos, igen elismerésre méltó jellegzetességgel is dicsekedhet.

Egyrészt a készítők láthatóan nagyon sokat adtak arra, hogy a manga-RPG-re oly gyakran jellemző lineáris történetvezetésnek – ami miatt ezek a játékok inkább tartoznak a kalandjáték műfajba – még a gyanúját is elháríthassák. Bár a kezdeti események kétségkívül meghatározott sorrendben történnek, ám minden sziget felszabadítása ezernyi újabb mellékszálat indít el (és nem csak az adott szigeten), a verekedés mellett logikai fejtörőkkel jócskán megtűzdelt mellékküldetéseket, nem is beszélve a japán szerepjátékokban manapság kötelezőnek számító minijátékokról. Ez utóbbiak ráadásul még





■ Afrikai divatbemutató – a legújabb korsókollekció



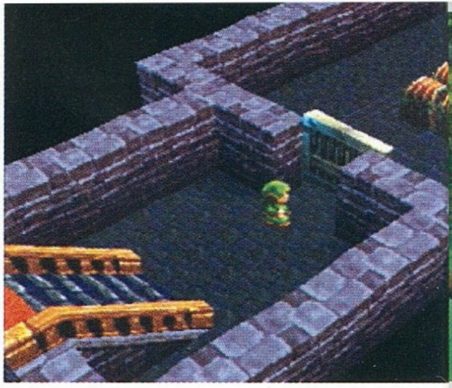
■ Milyen rendesek, még itt az erdő közepében is telepítettek egy WC-t



Hát, itt aztán tényleg nincsenek távolságok



Jók ezek a fotelok – de hogy érik fel az asztalt?



A játék elején azért még ne akarjuk kifosztani a királyi kincstárat



Estardi csendélet: trónterem kissé szenilis királlyal és zsémbes miniszterével



Estard városában nemigen lelkesednek a lekerekített formákért



Csak tudnám hová exportáljuk ezeket a salátákat, amikor rajtunk kívül nincs más ország a világon

szellemesnek is mondhatók: egyikükben például saját kis városunkat alapíthatjuk meg, amelynek lakosságát a kalandjaink során megismert jóemberekből válogathatjuk ki. A meghívott figurák személyiségétől függően alakul településünkön a közhangulat, emiatt nem célszerű minden első utunkba akadó alakot invitálni, hiszen az esetleges bűnözők nem éppen a „Tiszta utca, rendes város" besorolást eredményezik.

Persze a felkelő nap országában kiagyalt szerepjáték nem nélkülözheti az epikus elemeket sem. Szereplőink jellemrajza szépen kibontakozik a gyakás közötti párbeszédekből, bár a történetet jobbára tőlük független események viszik előre, a szálakat többnyire nem közvetlenül ők mozgatják. Mégis, a karaktereink közötti állandó civódások és szópárbajok komikus helyzetekhez vezetnek, igazán kár lenne kihagyni a játékból. Egy másik kellemes meglepetés a játékban: a felszabadított szigetek mindegyike bejárható a jelenben is, s kis odafigyeléssel összerakhatjuk, hogy milyen hatással volt múltbeli ténykedésünkből keletkezett regékre az azóta eltelt néhány évszázad. Hiába no, a legendáknak is van olykor némi valóságmagva...

Amikor kevés a szép szó...

Noha a Dragon Warrior VII készítői a szigetország hagyományaihoz hűen elsősorban a cselekmény frappáns felépítésére és a szereplők személyiségének kidolgozására helyezték a hangsúlyt, azért nem felejtették el érzékeltetni, hogy a hőn áhított célhoz vezető út bizony cseppet sem jószándékkal van kikövezve. Különféle szörnyek valóságos hadserege nézi ferde szemmel a bolygó domborzati jellegzetességeit alapjaiban megváltoztató tevékenységünket. Talán mondani sem kell, hogy – a Greenpeace aktivistáival ellentétben – alkalmi ismerőseink nem kimondottan a polgári engedetlenség eszközeivel adják értésünkre nemtetszésüket. Bár az első összecsapásig mintegy három órányi tiszta játékidő is eltelik, utána viszont szinte megállás nélkül érik egymást a kisebb-nagyobb csatározások, így, mielőtt felvesszük a munkát, érdemes alaposabban megismerkednünk rosszakaróink eltakarításának szabályaival.

A japán szerepjátékoktól megszokott módon, minden előzetes figyelmeztetés nélkül, teljesen váratlanul zúdul a nyakunkba az áldás. Kellemes meglepetés viszont, hogy a PSX-re komponált daraboktól eltérően a Dragon Warrior VII-ben a szó szoros értelmében farkasszemet nézhetünk a galád ellennel – a szokványos megoldás helyett ugyanis belső nézetből cselekedve juttathatjuk vissza támadóinkat a táplálékláncban őket megillető posztjára. Az újszerű megközelítés izgalmasan elegyíti az RPG meseszerű hangulatát a belső nézetű mészárlás után érzett kellemes elégedettséggel, totális beleélést, na meg persze enyhe függőséget okozva. Minden hagyománnyal azért nem szakítottak, a harci helyzet e játékban is körökre osztott, ahol a résztvevők gyorsaságuknak megfelelő sorrendben teszik meg lépéseiket. Három főszereplőnk tetteit igényeink szerint közvetlenül vagy közvetetten, a kívánt stratégiák beállításával irányíthatjuk, míg a velünk vállvetve küzdő szövetséges karakterek sajnos csak saját kútfőből munkálkodnak, a magyar nyelv páratlanul sokrétű, ízes szófordulatainak hangos felelevenítésére buzdítva a játékost.

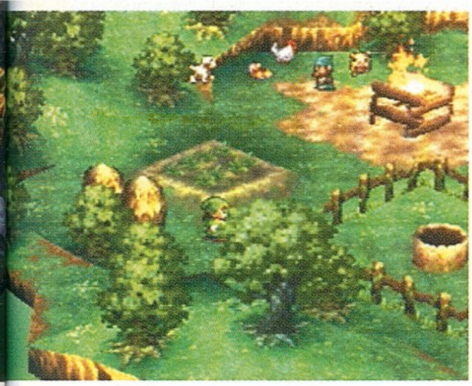
A közvetlen irányítás a megbízhatóbb forma, kis brigádunk mindhárom oszlopos tagja saját elképzelésünk szerint harcol, varázsol, vagy veti latba képzettségeit. Hátránya, hogy iszonyatosan lelassítja az amúgy sem kimondottan rövid játékot, így csak a komoly kihívást jelentő szörnyek esetében érdemes kihasználni. Ezzel szemben a közvetett irányítás sokkal gyorsabb, csak a főhős lépéseibe szólunk bele, a többieknek csupán stratégiai utasításokat adunk, pl. rohamoztatásnál mindenki kizárólag a legagresszívebb varázslatait kapja elő, míg a gyógyításra biztatásnál értelemszerűen inkább egymás pátyolgatásával vannak elfoglalva. Azért pl. nem árt előtte ellenőrizni, valóban tud-e gyógyítani az erre felszólított delikvens, ugyanis a parancsot képzettségtől függetlenül ki lehet adni bárkinek, legfeljebb az istenadta nem fog semmit sem csinálni – azon kívül persze, hogy hadakozás helyett tétlenül álldogálva a plafonig emeli a vérnyomásunkat.

Kalapálási hatékonyságunkat fegyvereink tulajdonságai és fizikai adottságaink (erő, agilitás) mellett jelentősen befolyá-

MARIBEL

Hősünk legjobb barátnője fiatalabb kora ellenére talán még súlyosabb kíváncsiság-kényszerben szenved. A halászfalu vezetőjének, Amittnek egyetlen lánygyermeke égető szükségét érzi annak, hogy minden eseményről azonnal értesüljön, és lehetőleg a létező összes helyre betegye a lábát – még akkor is, ha ez esetleg azt jelenti, hogy potyautasként kell elrejtőzni egy halászhajón. Arról a két flúgos fiúról már nem is beszélve, akik valamiért folyton le akarják rázni. Még szerencse, hogy kileste a titkukat, így mindig tudja, hol kell elbújni, hogy sikerüljön meglepnie őket.

Képességek: Maribel különleges ügyességgel és intelligenciával rendelkezik, de testi ereje és életereje nem túl meggyőző. Ajánlott ezért a mágiahasználó, illetve tolvaj irányba nevelgetni.



Összeült az erdei kupaktanács



Hé srácok! Attól, hogy egymás vállára álltok, még nem engedhetlek be titeket a bárba!



Lilliputba érkezvén hőseink felkeresték a helybéli kilátót

solják a kasztunkra jellemző képzettségeink is, amelyek a nyert csaták számától függően fejlődnek tovább. Ám olykor előfordul, hogy a ránk rontó átokfajzatok sajna ügyesebbnek bizonyulnak, és néhány emberünket, ne adj' isten az egész csapatot az örök vadászmezőkre küldik. Aggodalomra semmi ok, minden szigeten áll legalább egy templom, ahol a papok pedig készséggel újraélesztik az elhalálozott kartársat. Igaz, a jelek szerint a derék csuhások nemcsak a gyógyításban, de az üzleti tudományokban is alapos jártasságra tettek szert, szolgáltatásaik ára ugyanis az igénybevétel számától függően folyamatosan emelkedik, érdemes ezért mindig tartalékolni némi készpénzt a szűkösebb napokra. Hát bizony, a kalandozáshoz is kell némi egzisztencia...

A fejlődés rögös útján

Elérkeztünk minden szerepjáték leglényegesebb eleméhez, a karakterfejlesztéshez. Szemmel láthatóan a készítők mindent megtettek, hogy a logikai fejtörők kedvelői és a gyakóbajnokok népes tábora mellett a karakterük építgetésében örömüket lelők igényeit is kielégítsék. Ennek megfelelően a Dragon Warrior VII a konzolos szerepjátékok műfajában összetettség tekintetében kenterbe veri a rivális versenyzőket.

Hőseink alapképességeinek (erő, intelligencia, állóképesség, ügyesség, akaraterő) alakulásába a japán stílusnak megfelelően nem sok beleszólásunk van, elsősorban személyiségük függvénye, kizárólag egyes mágikus magvak elfogyasztásával csiszolhatunk az értékeken. Maribel – jó mágiahasználóhoz illően – elsősorban ügyesség, intelligencia, akaraterő dolgában kupálódik, Kiefer kőkemény kalapálóként mindenekelőtt fizikumát erősíti, míg főszereplő hősünk az arany középutat testesíti meg.

Eddig ugyebár nem kimondottan különbözik a japán szerepjátékok szabványaitól. Miután rábukkantunk Dharma egyik templomára, viszont gyökeresen megváltozik a kép. Az ominózus intézményben ugyanis áhítatos akciók helyett kasztot lehet választani, no meg változtatni. A kasztok a képzettségeinket határozzák meg (mindegyik a jellegéből adódót), valamint módosítják az alapképességeket is. (Vannak köztük kimondottan nevetségesek is: például egy mesterjuhász képes megszelídíteni egyes szörnyeket...) Egy-egy kasztban a megnyert csatákkal léphetünk magasabb fokozatba, a mesterfokozat eléréséhez általában 130-150 begyűjtött skalp szükséges. E rang nem csupán tiszteletbeli, ugyanis kasztot váltva megmaradnak az ebben elért jártasságaink, ami egyáltalán nem lebecsülendő szempont.

Ráadásul két mesterfokozatú alapkaszt kombinációja egy harmadik, úgynevezett fejlesztett kasztot eredményez, egészen új képességekkel. Például a harcos és a pap vegyítése a lovaghoz, míg a harcművész és harcos együtt a mesterharcos kaszt eléréséhez vezet. Így nyernek értelmet a meglehetősen debil, önmagukban teljesen hasznavehetetlen képzettségeket adó formációk, mint pl. a bohóc, a joker, vagy a táncos. Természetesen ez még továbbra sem a jéghegy csúcsa, hiszen a tíz alapkaszton és a hat fejlesztett kaszton kívül még további három főbb kaszt is létezik, köztük a beszélő nevű „Isten keze".

Ha ez még nem volna elegendő, egy-egy szörny néha a halálakor elhajítja a lénye esszenciáját magába foglaló szívét. E roppant jelentős tárgy megszerzésével a lény képességeit biztosító szörnykasztot is felvehetjük, ami alkalmasint nagyon jól jöhet. Bár ki tudja, szeretnénk-e valójában a megnyerő „slime" (tükörfordításban csak takony) nevezetű lény képességeit magunkévá tenni...

Szia PSX, és köszi mindent!

Bár a Dragon Warrior sorozat a labirintusmászásról és szörnycséplésről, s nem a kellemes történetvitelről híres, a hetedik epizódra, úgy tűnik, sikerült belőni a helyes arányt. A grafika hmm..., meglehetősen kifogásolható színvonalú, leginkább egy korai FF-részhez hasonlít, valamikor a konzolos hőskor hajnalán... Hogy pozitívan fogalmazzunk, legalább tényleg háromdimenziós. A zenére sem igazán lehet büszke a drága komponista, persze lehet, hogy kimondottan a retro hangulat megelevenítése volt a cél, de valószínűbb, hogy a távol-keleti ízlésvilághoz passzintották. A történet és küldetések mentik meg a játékot az azonnali áramtalanítástól, a grafika láttán és a szívderítő muzsika hallatán ugyanis elég nehéz elképzelni, hogyan is múlta felül az FF IX eladási statisztikáját... Az mindenesetre nagyon valószínű, hogy a Dragon Warrior VII személyében az utolsó PSX-es RPG-t üdvözölhetjük. Búcsúnak pedig igazán kellemes kis játék...

Lysergize
lysergize@mail.datanet.hu

A HŐS

Szerény önmagunk Estard szigetének egyetlen falucskájában, Fishbelben éldegéljük a halász tizenhat esztendős fiának serény hétköznapjait. Bár leghőbb vágyunk, hogy egykoron majd mi is olyan profizmusáról méltán híres halászok lehessünk, mint apánk, Borkano, de szakmai karrierünk építgetése mellett azért bőven jut időnk legjobb cimboráinkra, Kiefer hercegre, no és persze Maribelre. Tehetségünk letagadhatatlan megnyilvánulásai dacára a családtagjaink érthetetlen módon továbbra is gyerekként kezelnek, ezért kénytelenek vagyunk bebizonyítani érettségünket. Mi sem alkalmasabb erre, mint egy titok felkutatása, mondjuk a rettegett Tiltott Zónában. (Legalábbis Kiefer ezt mondta tegnap.)

Képességek: karakterünk egyértelműen kiegyensúlyozott, gyakorlatilag bármelyik kaszt felé elvihető, de gyógyító képzettsége miatt érdemesnek látszik a pappal kezdeni.



Ha nem csal a szimatom, itt valami nagyon sötét dologra készülődnek a pincében

POZITÍVUM

- Remek kasztrendszer
- A 100 órás játékidő garantált
- PSX-en ez a stílus utolsó mohikánja

NEGATÍVUM

- A megvalósítás nem egészen XXI. századi...
- Túl lassan fejlődnek a karakterek
- Legalább két évet kell várni a folytatásra

BARÁTOK KÖZT

Final Fantasy IX.	01/01	95%
Tales of Destiny 2	01/12	89%
Dragon Warrior VII.		

GRAFIKA	65 %
HANG	75 %
ÉRTÉK	83%

1 játékos ■ NTSC ■ www.enix.com



■ A helyzet súlyos, de a lövedékeim számából ítélve nem reménytelen



■ Bár a fegyverünk azonos, kicsit mégis előnyben érzem magam



007 AGENT UNDER FIRE

■ MINDEN NAPRA EGY HÁBORÚ

TÍPUS FPS KIADÓ/FEJLESZTŐ ELECTRONIC ARTS MEGJELENÉS 2001.11.30. (PAL)



■ Itt hamarosan jó pár embernek rossz élményei lesznek...

Valószínűleg nincs olyan konzoltulajdonos, aki ne hallott volna Bondról. (James Bondról.) A híres titkosügynök kalandjai még 1962-ben indultak, és az 1999-ben mozikba került The World Is Not Enough már a huszadik moziszerepe volt. Amikor az Electronic Arts 1999-ben megszerezte a James Bond-sorozat jogait, mindenki arra várt, hogy hatalmas játékáradattal árasztanak majd el minket, de ez furcsa módon elmaradt: mindössze három játékot adtak ki két esztendő alatt. Ez megváltozni látszik, mert végre megjelent a már két és fél éve készülgető Agent Under Fire (eredetileg a T.W.I.N.E. PS2-es verziójaként indult – mi is beszámoltunk róla még a 2001/1-es számunkban – ám később a project irányt változtatott, és ebből készült el az AUF), aminek a folytatását jövőre ígérik.



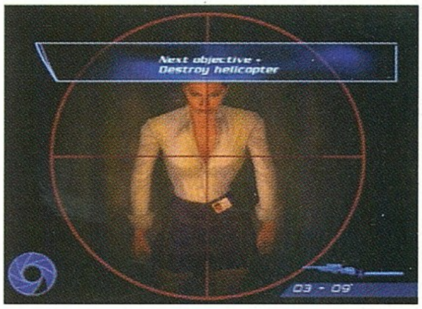
Érdekes módon a készítők úgy döntöttek, hogy nem követik a jól kitaposott ösvényt, és nem az egyik Bond-film történetére alapozzák a játékukat. A fejlesztőcsapat szerint ez azért történt, mert így a saját kívánalmaik szerint építhették fel a pályákat, nem kellett semmihez sem alkalmazkodniuk (habár az N64-es Goldeneye-t készítő Rare érdekes módon meg tudta ezt oldani). Nem kell azonban keseregni, mert a fejlesztők olyan jó kis történetet kreáltak, ami szinte semmiben nem marad el a filmek sztorijától – nem csoda, hiszen az MGM mozistúdió forgatókönyvíróit is alkalmazták. Egy Bond-film minden alapvető követelményét felhasználták: van egy szörnyű és gonosz, az egész világ ellen szőtt összeesküvés, vannak gyönyörű nők és pompás kocsik, no meg néhány kis "okosság" az őrült tudóstól, Q-tól (ezeket illethetjük a gadget, ketyere avagy biszbasz szavak bármelyikével).

A készítők úgy gondolták – és milyen jól! –, hogy kitűnően fel lehet dobni egy Quake-klónt más típusú pályákkal.

A játék egy egyszerű túszszabadítással indul, egy Zoe Nightshade nevű CIA-ügynököt kell kimentenünk egy – látszólag – növénynemesítéssel foglalkozó cég karmai közül. Hamarosan kiderül, hogy a vállalat igazából biotechnológiával, konkrétabban genetikával foglalkozik: egy kis kergetőzés után sikerül megszerezni a gonoszoktól pár génmintát, amiből kiderül, hogy a svájci Malprave cég a világuralom átvételére törekszik a legbefolyásosabb politikusok klónozásával. A szálak később elvezetnek Romániába is (Bondra jellemző módon egy miniszoknyás tudósnőt kell kimentenünk), végül egy titkos tenger alatti laboratóriumban húzhatjuk keresztül Adrain Malprave számításait. Ezek után már csak a végső leszámolás lesz hátra a Malprave-főhadiszálláson, valahol a kies (?) Svájcban.

Az Agent Under Fire alapvetően nem más, mint egy igencsak felturbózott FPS. A készítők úgy gondolták – és milyen jól! –, hogy kitűnően fel lehet dobni egy Quake-klónt más típusú pályákkal, ezért négy küldetésben (összesen 12 van) nem saját szemszögű nézetből irányíthatjuk hősünket. Két misszióban autót kell vezetnünk, mintha csak a 007 Racingben lennénk (ld. 2001/2 számunkat), másik két pályán viszont egy száguldó járműben állva kell lövöldöznünk a körénk sereglő banditákra, akár a Time Crisisben. Ez a megoldás nekem nagyon tetszett, mert így sokkal kevésbé monoton a játék – sőt a vezetős küldetések talán a legélvezetesebbek az AUF-ban! Ami kicsit csípte a szemem a pályákkal kapcsolatban: néha a mi Bondunk nem kimondottan szerepéhez méltóan viselkedik; amikor például egy tankkal dúlja szét Bukarest belvárosát, üldöző kocsik és helikopterek tucatjait felrobbantva, az lehet látványos, de igen kevéssé TITKOSügynökhöz méltó...

A James Bond-játékoktól már megszokott módon minden küldetés után értékeli a program a teljesítményünket: ha jól teljesítünk, bronz-, ezüst- vagy aranyéremmel díjaz minket. Az aranyérem egyben jutalmat is jelent, ezzel ugyanis valamilyen segítséget nyithatunk meg (nagyobbat sebző aranypisztoly, vagy éppen végtelen lövedék a kocsihoz), ráadásul ilyenkor feltűnik pár 007 jel is az adott pályán. Ha mindet összeszedjük, akkor – a platinaérem mellett – a többjátékos módhoz



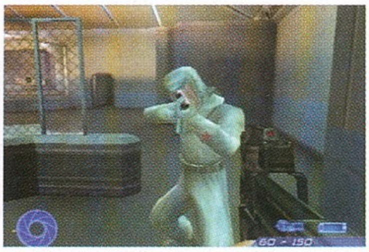
■ A következő célpont bemérve!



■ Ezt a feladatot talán egy kettősügynök kielégítőbben tudná megoldani



■ "Basszus! Nincs otthon tej!"



■ Mi lesz itt? Méhészszakkör?

szerezhetünk bónusz pályákat, új fegyvereket és kipróbálható karaktereket.

Az AUF látványáért a Quake 3-motor felelős, azt kapjuk, amit ebből kiindulva elvárhatunk: villámgyors és gyönyörű grafikát. Az FPS-részekkel semmi gond sincs a játékban, sosem lassulnak be (még multiplayer-módban sem!), viszont amikor egy autóban üldögélünk, a PS2 néha igencsak belefárad a hatalmas városok kirajzolásába, például a tesztverzióban a bukaresti pályán néhány robbanásnál egyszerűen élvezhetetlenné lassult a program. Amikor a fejlesztők kölcsönvett vagy licencelt engine-nel dolgoznak, azt általában saját kívánalmaik szerint alakítják át, megpróbálván megkülönböztetni a többi hasonló klóntól. Az Agent Under Fire készítői az arcok mimikájának kidolgozására fektettek hangsúlyt, ami leginkább az átvezető jelenetekben figyelhető meg (de az ellenséges katonák is tökéletes ajakszinkronnal üvöltöznek csata közben).

A pályák között találunk jól kidolgozottakat, és kevésbé látványosakat is, mindenesetre itt is a sofőrködős pályák viszik a prímet: a városokban van civil forgalom, a villanypóznákat/tűzcsapokat kidönthetjük, ráadásul autónk fényezése is klasszul csillog-villog-tükröződik. Hősünk igen részletesen van megformálva (bár nem hasonlít egyik James Bondot alakító színészre sem), nemkülönben a játékban szereplő nőnemű lények – mindegyikük igen kimunkált idomokkal rendelkezik. Az ellenséges katonák szintén elég részletesen vannak megformálva, jóllehet ezt – az akció gyors volta miatt – csak a mesterlövészpuska segítségével ellenőrizhetjük, a normál tűzpárbajok alatt ilyesmire nem lesz idő. (Fontosnak tartanám kiemelni, hogy a PC-k helyi Gurujai számára ez volt az egyik azon kevés konzolos játékok közül, amelyek grafikáját nem fitymáló tekintettel méregették.)

A konzolos FPS-ek rákfenéje az irányítás, és ez az AUF-ben sincs másként: jó pár gombkiosztás közül választhatunk, de egyik sem tökéletes. Nekem a hármas számú beállítás volt a legszimpatikusabb (csak tudnám, hogy ki volt az az ökör, aki az ugrást a háromszögre állította...), mert ez felel meg leginkább az eddigi konzolos FPS-ek irányításának – de én azért 2001 végén elvárnám egy játéktól, hogy mindent a saját szájízem szerint állíthassak be! Mivel pontos és gyors célzásra nem nagyon van lehetőségünk (egeret és billentyűzetet "természetesen" nem támogat a játék), ezért alapból rendelkezünk a célzásrásegítővel, mégpedig egy elég durvával. Ez persze sokszor jön jól – a tőlünk százméternyire levő ellenfeleket is becélozhatjuk egy pisztollyal –, viszont sokat fogunk emiatt szenvedni is. Az erőteljes automata célzás miatt ugyanis nem tudunk fejre célozni, ami – igencsak helyes módon – ugyebár azonnali halált jelentene a kedves delikvens számára. Igaz, van egy külön gomb, amivel kikapcsolhatjuk a célzásrásegítőt, de ezt egy több résztvevős harc esetén nyilván nem fogjuk sűrűn használni. Szintén könnyíti a helyzetünket az, hogy az ellenfelek mesterséges intelligenciája elég gyengécske. Többször előfordult, hogy nem reagáltak, mikor meglőttem őket, de olyan is történt (007 Agent, azaz nehéz fokozaton), hogy a katona nem vette észre, hogy két méterről lepuffantottam a társát egy AK-val. Az pedig igen gyakori eset, hogy a gránáttal felszerelt katona berobbantja magát – arra dobja a gránátot, amerre lát minket, csak az a probléma, hogy nem törődik vele, hogy mi egy rács vagy üveg mögött állunk, és amikor a gránát visszapattan... nem szép halál.

Talán a legfőbb problémánk a játékkal az volt, hogy igen lineárisak a pályák, nemhogy eltévedni nem lehet, de olyan sem fordul elő, hogy valamit kétfelől közelíthetünk meg. A gadgetek használata is nagyon egyszerű, a lakatokat a Q-Laserrel kell hatástalanítani, amikor a Q-Claw-t kell használni, az is mindig egyértelmű lesz (egy jókora, világító fehér kör jelzi ezeket a helyeket), de a többi eszköz alkalmazása is mindig egyértelmű lesz. Emiatt igen hamar végig lehet szaladni a játékon, közepes nehézségi szinten sem lesz pár óránál több a játékidő.

Szerencsére azonban az Agent Under Fire pozitívumai – főként a nem FPS-pályák kitűnő megvalósítása – többet nyomnak a latban, mint a negatívumok. A játék pechje viszont, hogy még ezzel együtt sem több, mint egy átlagosnál valamivel jobb program, semmiben nem emelkedik ki konkurensei közül. Amennyiben kedvenceid közé tartoznak az FPS-ek, mindenképpen ajánlott, de ha csak műkedvelő vagy ebben a stílusban, jobban jársz, ha inkább a Red Factionnel próbálkozol, vagy vársz a Half-Life-ra, esetleg a Deus Exre.

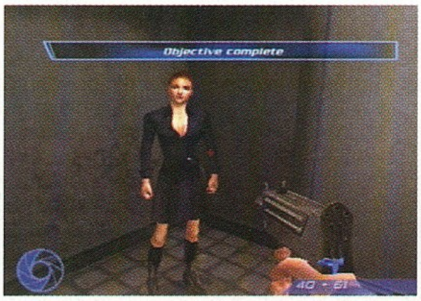
Grath
grath@mail.datanet.hu



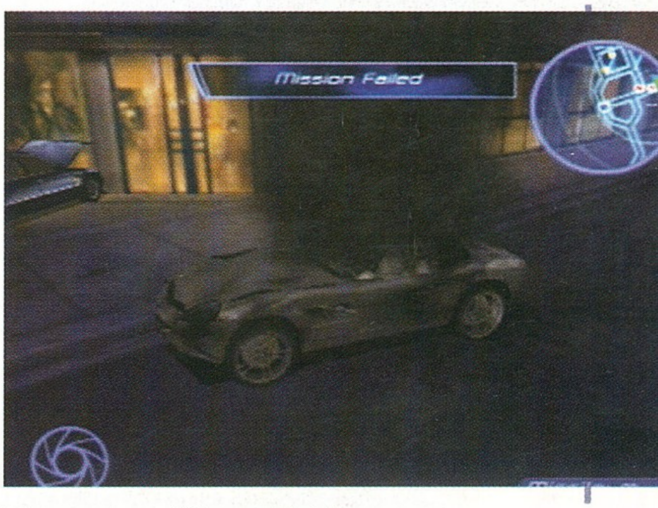
■ A titkosügynök a legkisebb feltűnés nélkül végzi feladatát...



■ A többi nyilván már nem ránk tartozik...



■ Az ilyen feladatokat szeretem!



■ James, James, hát nem voltál te ilyen...

■ POZITÍVUM

- Változatos játékmenet, hála a háromféle küldetéstípusnak
- Jól eltalált, "bondos" sztori
- Sok előhozható extra

■ NEGATÍVUM

- Lineáris pályák
- Túl rövid, pár óra alatt végig lehet játszani
- Szinte nincs is mesterséges intelligencia

■ BARÁTOK KÖZT

Red Faction	01/09	90%
007 Agent Under Fire		
Unreal Tournament	01/04	79%

GRAFIKA	92 %
HANG	84 %
ÉRTÉK	86%

■4 játékos ■PAL ■www.007ea.com

SEGA SPORT TENNIS 2K2

A HITMAKER ÁSZT SZERVÁLT...

TÍPUS SPORT/TENISZ KIADÓ SEGA FEJLESZTŐ HITMAKER MEGJELENÉS 2001.10.24. (NTSC) 2001.11.23. (PAL)



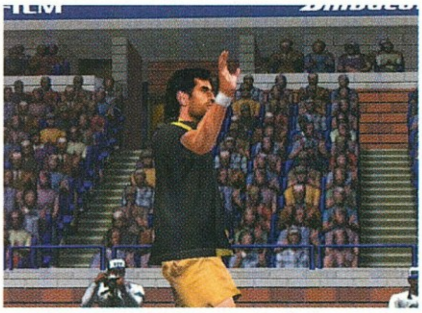
Így fest egy röpte, ahogy megmutatja a madár röpte...

Ejha! Talán ez volt az első reakcióm, amikor megláttam a Tennis 2K2-t – mit ne mondjak, szemmel látható a fejlődés a Pong! óta... Nem is csoda, hiszen a Hitmakerre fokozottan igaz a mondás: a név kötelez. Olyan nagyágyúk után, mint a Crazy Taxi 2 vagy a Confidental Mission, teljesen más vizekre eveztek: megpróbálkoztak egy sportjátékkal is – elsőre nem rossz, viszont sajnos szomorú hír, hogy egyúttal ez lesz a fejlesztőcsoport utolsó programja Dreamcasten. A játék egyébiránt Európában Virtua Tennis 2-ként jelenik meg, Japánban Power Smash 2-ként fut, a Tennis 2K2 az amerikai NTSC-verzió neve. Az elvárások nagyok, a tavalyi évben megjelent és nagy sikert aratott Virtua Tennis-t (tulajdonképp ez a játék a folytatásának tekinthető) ismerve joggal merül fel a kérdés: mivel lehet még új színt vinni a Dreamcastes teniszpalettára?

A játék tulajdonképpen (majdnem) mindent tartalmaz, ami egy teniszprogramtól elvárható (lenne). Nagynevű versenyzők, különféle pályatípusok, egy komplett karrier-mód, egyéni illetve páros versenyek, és rengeteg gyakorlási lehetőség is a rendelkezésünkre áll (igaz, utóbbi kettő már csak a karrier-mód részeként). A majdnem szócska azonban nem véletlenül szerepelt az előző mondatban. Sajnos a nagy teniszfenomének közül csak 8 férfi, és a gyengébbik nem képviselői közül is ugyanennyi (ez egy újítás a Virtua Tennishez képest) versenyző választható. Ők ugyan híres, nagytudású és a világranglistán jelenleg is igen jó helyezéssel bíró játékosok, de nem szerepelnek köztük olyan nagyságok, mint Pete Sampras, Andre Agassi vagy olyan szépségek, mint Anna Kournikova (bár a tenisz fonáksága, hogy említett hölgyet legtöbben nem kimondottan a trükkös szervái miatt követik megkülönböztetett figyelemmel...). A nagy világversenyek (Grand Slam tornák) sem szerepelnek a nevükön, és ami azt illeti, még a gyakorlás sem hasonlít (egy cseppet sem) a mindennapi teniszből megismertekhez.

Gyakorlatilag az egymás elleni játékon kívül egy fő lehetőségünk van verseny indítására: a Tournament mód. Beállíthatjuk, hogy egyéni vagy páros legyen, hány nyert szettig menjen a játék, legyen-e tie break, valamint a nehézségi fokozatot – és ennyi. Amennyiben a continue opció alkalmazása nélkül megnyerjük, attól függően, hogy férfi, avagy női játékost indítunk, találkozhatunk két rejtett karakterrel, ők nemes egyszerűséggel King és Queen névre hallgatnak (Master ellenfél nincs, mint a Virtua Tennisben). Mi sem egyszerűbb, bár sokakban felmerülhet, hogy ez a kínálat borzasztó kevés. Ez így is van, de szerencsére ezt érezték a készítők is.

Beépítettek a játékba ugyanis egy olyan karrier módot (World Tour névre hallgat), ami egyjátékos üzemmódban igencsak hosszantartó élvezetet nyújt! Legelső lépésként kreálnunk kell egy férfi és egy női versenyzőt – az ő pályafutásukat fogjuk egyengetni a következőkben (ez is egy újítás a VT-hez képest). Jó szokás szerint mindent testre szabhatunk: magasság, súly, arc, bőrszín, haj trikó, ütő, stb., a variációk száma több százra rúg – így akár magunkra, akár kedvenc játékosunkra megközelítőleg hasonlító emberkéket hozhatunk



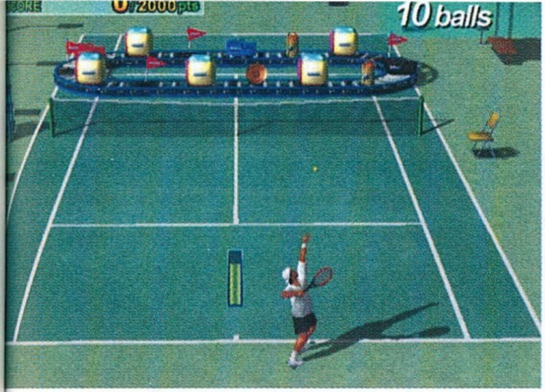
Köszönöm, nem kell a tapsvihar, tudom, hogy király vagyok...

össze. Ezután meghatározzuk a lakhelyünket, és már indul is a móka.

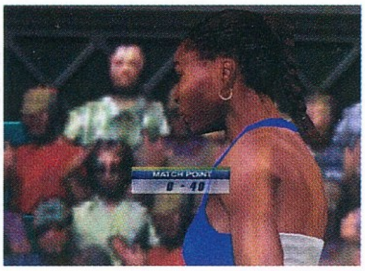
A világranglista 300. helyéről indulunk, célunk természetesen a csúcsra jutás, és ezzel együtt bankszámlánk vastagítása. Az időskálán egyhetes intervallumokban haladhatunk előre, ez idő alatt, mind a férfivel, mind a hölggyel „léphetünk" egyet. A világtérképen láthatunk egy csomó érdekességet. Elsőként mindjárt az otthonunkat, ami általános információkat tartalmaz, többek közt játékosunk tulajdonságait (szám szerint 17-et), felszerelését (ütők, ruházat, cipő), és itt pörgethetjük előre az idő múlását is egy héttel, ami gyakorlatilag a pihenéssel is egyenértékű. Láthatunk továbbá egy tenisz shopot (később összesen öt boltban vásárolhatunk majd), itt szerezhetünk be mindenféle felszerelést, de a legfontosabb opció itt az, hogy a páros mérkőzésekre való nevezéshez itt találhatunk partnert (természetesen mindent egy bizonyos pénzösszegért szerezhetünk be ill. kaphatunk meg).

Pénzt a különböző tornákon való indulással szerezhetünk – no persze az indulás még nem ér semmit, legalább egy mérkőzést meg is kell nyernünk, hogy némi lóvé álljon a házhoz. A versenyeken elért helyezés függvénye a világranglistán való felkapaszkodásunk mértéke is. Nem mindegyik versenyen lehet azonban indulnunk: a legtöbbjén meg van határozva, hogy csak olyan versenyzők nevezhetnek, akik feljebb állnak a ranglétra egy meghatározott pozíciójánál. Az idő előrehaladtával (optimális esetben) előrébb kerülünk a rangsorban, így egyre több versenyen vehetünk részt. Nem árt azonban figyelembe venni, hogy minél nehezebb az indulás egy versenyen, annál nagyobb a kihívás is, tehát ez egyfajta nehézségi fokozatnak is felfogható. Noha általában ugyanazokkal a versenyzőkkel kerülünk szembe, egy nagyobb tornán biztosan sokkal jobban fognak játszani, mint egy lepattant stadionban, ötven ember





■ A feladat adva van: lőjük ki az anthraxot tartalmazó csomagokat!



■ Ha nyerek, elutazom a Bahamákra. Nem is, inkább megveszem őket!



■ Mónikát nem zavarja, ha az időjárás szeles...

előtt. Igaz, itt már a pénzdíjazás mértéke is sokkal nagyobb lesz.

Külön bekezdést érdemelnek a különböző gyakorlási lehetőségek. Ezekből szám szerint nyolc van, és minden esetben a valóságtól igencsak elrugaszkodott feladatokkal leptek meg minket a készítők. Mind a négyfajta edzéstechnikához (szerválás, röpte, normál ütések és a lábmunka) kétféle gyakorlóterep létezik. A szerva (egyik) gyakorlásánál például bowlingbábukat kell feldöntögetnünk, akárcsak a teremben, de van itt olyan feladat, hogy egy tankot kell kosár-, vagy inkább medicinlabda méretű bogyókkal semlegesíteni, vagy egy hatalmas, teniszlabdákat lövöldöző masinát apró darabokra röptéznünk. A feladatok mindegyike valamilyen limittel rendelkezik, általában adott idő alatt vagy adott számú ütésből kell elérnünk az előírt pontszámot vagy célt. Ezen feladatok mellett (mégha valakinek unszimpatikusak is lennének a marhaságaik miatt) nem lehet sajnos csak úgy elsétálni, nemcsak a kezelés elsajátítását segítik. Ugyanis a játékos – mint az előzőekben említettem – rendelkezik bizonyos tulajdonságokkal, melyeket a gyakorlópályák teljesítésével növelhetünk – és eme értékmérőkkel fog rendelkezni az élesbe menő versenyeken is! Ha nem sikerül elérni az adott célt, az sem (nagy) baj, mert így is kapunk némi tapasztalati pontot, csak éppen sokkal kevesebbet, mintha tiszta munkát végeztünk volna. Akárhányszor próbálkozhatunk, csak azt kell figyelembe vennünk, hogy minden egyes tréning egy hetünkbe kerül. Egy idő után maguk a gyakorlóterepek is szintet fognak lépni, a feladat marad ugyanaz, csak nehezítenek a teljesítésén (több pontot kell elérni, stb.). A játékosunk rendelkezik egy erőnléti mutatóval is, ez minden egyes gyakorlás és verseny után csökken egy picit, ha eléri a nullát, irány az otthon – muszáj pihennünk.

Megjegyezném, hogy nem kimondottan profi szimulációról van szó, a játéknak meglehetősen arcade-íze van – ez már az első lejátszott mérkőzés alkalmával kiderül. Azonban semmi ok az elszontyolodásra, így ugyanis egy bárki által könnyen kezelhető és rövid idő alatt begyakorolható programot kapunk (az iránybillentyűkön kívül összvissz két gombra van szükségünk). Bizonyításul – szégyen ide, szégyen oda – elmondom, hogy pár meccs után elhittem magamról, hogy mekkora isten is vagyok, később átjött a barátnőm, két-három mérkőzést lenyomott gyakorlásképp, ezután pedig egymás elleni játékban úgy megvert, hogy ékes magyar nyelvünk szlengszótárából a „péppé" és a „szanaszét" jelzők ugrottak be nagyhirtelen. A játékosok (főleg a gépiek nehezebb szinten) ugyan néha olyan labdákat is elérnek, amiről nem is álmodunk, de ez nem különösebben zavarja a játékmenetet. Senki ne higgye azonban azt, hogy egy pofonegyszerű játék a tenisz – bizony, még az egy-egy elleni küzdelemben is taktikáznunk kell, a cél ugyanis az, hogy az ellenfelet olyan helyzetbe hozzuk, hogy nekünk tetsző módon adja vissza a labdát (azaz sehogy, vagy úgy, hogy kivédhetetlen támadást lehessen belőle indítani). Párosnál ez fokozottan igaz – ha állandóan kapkodunk, a társunkat is nehéz helyzetbe hozhatjuk.

Mint említettem, nem túl sok híres versenyző szerepel a programban, azonban a 16 játékos mindegyike gyönyörűen van modellezve. Teljesen felismerhetőek az arcok, a mozgásuk (nagyszerű az animáció) és a hangjuk is különbözik. A pályák is igen változatosak (a world tour módban összesen 28 található): létezik olyan puritán, hogy manapság maximum Bin Laden bácsi mulatná rajta az időt két bombázás és az afgán hegyek közt, a tokiói pálya viszont egy felhőkarcoló tetejére épített hatalmas stadion. Kétféle kameraállás közül választhatunk, az egyik a szokásos hátul-felülnézet, a másik lejjebb, a játékos válla mögül követi az eseményeket (ez valamivel nehezebben kezelhető). A szebb mozdulatokat visszajátssza és lassítja a program, többfajta kameraállásból, ebbe azonban nekünk nincs beleszólásunk, automatikusan történik (manuális visszajátszásra nincs lehetőség). Számos, különböző stílusú zeneszámot hallhatunk a mérkőzés alatt, bár most mintha a a régebbi verzió rockosabb témái helyett inkább az elektromos melódiák felé tendáltak volna a készítők. A megvalósítás minden esetben elsőrangú, nagyjából ennyit lehet kihozni a DC-ből.

Nem túl hálás feladat egy teniszt bármilyen platformra átültetni, ugyanis amellett, hogy a való életben népszerű sportág, a játékosok inkább a csapatsportokat kultiválják – és ha nem veszi meg senki, akkor bizony lehet akármilyen csodás játék, nem termel profitot. Ebben az esetben bízvást tehetünk kivételt – a játék nagyszerű szórakozást nyújt, akár egy-, akár többjátékos üzemmódban. Sőt, multiban – akár egyszerre négyen játszva – könnyű beleszeretni és szinte megunhatatlan. Talán csak egy hibája van: a neten keresztül nem játszható.

Kozi
kozi@vogel.hu



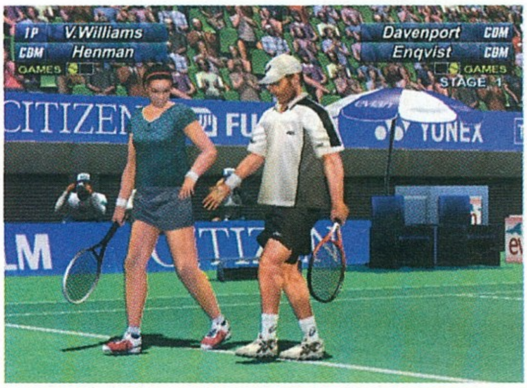
■ A mérlegállásból kiderül: Venusnak igen jók a dombocskái...



■ Nagyon úgy fest, Haas kinőtte már a teniszpólóját...



■ Párosban szép igazán az élet. Méghozzá vegyespárosban...



■ Adj egy pacsit, Lindsey, jók vagyunk (...csak ne lennél ilyen duci...)!

■ POZITÍVUM

- Gyönyörű kivitelezés, könnyű kezelhetőséggel párosítva
- Élvezetes játék, egyszerűen abbahagyhatatlan
- Nagyszerű karrier mód

■ NEGATÍVUM

- Kevés eredeti játékos
- Néha piszok nehéz
- Nem lesz belőle több rész Dreamcasten

■ BARÁTOK KÖZT

- Tennis 2K2
- Virtua Tennis
- Netto de Tennis (csak JAP)

GRAFIKA	93 %
HANG	85 %
ÉRTÉK	92%

■ 1-4 játékos ■ NTSC ■ www.segasports.com

HEADHUNTER

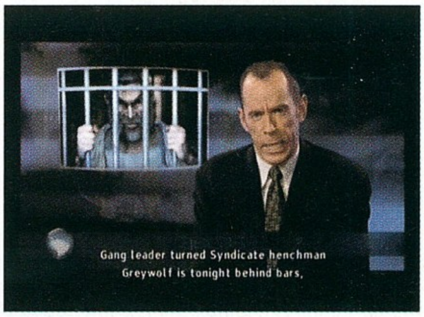
CRAZY TAXI + MGS + SYPHON FILTER + ...

TÍPUS AKCIÓ/KALAND KIADÓ SEGA FEJLESZTŐ AMUZE MEGJELENÉS 2001.11.16. (PAL)

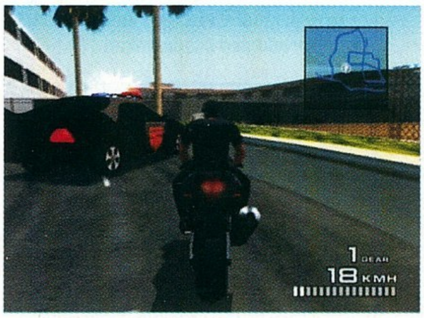


Nem sok gyártó mondhatja el magáról, hogy a csúcsponton sikerült "abbahagyniuk" ténykedésüket. A SEGA hányatott sorsú masinája viszont igen nagy csindradattával vonul ki a piacról: csak kapkodjuk a fejünket a jobbnál jobb címek hallatán. Ilyen felhozatallal még nem igen találkoztunk egyik gép halotti torán sem. S ha ide vesszük azt, hogy a legnagyobb durranások a nagy pocsolya túloldalán meg sem fognak jelenni, akkor méltán lehetünk büszkék a Sega európai irodájának ténykedésére. Az egyik ilyen rettegve várt cím ("meg fog-e jelenni?") volt a svéd Amuze fejlesztőcsapat Headhunter című játéka.

A Headhunter stílusát nagyon nehezen lehet meghatározni. Az egész egy nagy turmix, amiben lépten-nyomon visszaköszönnek a ma divatos játéktípusok – a nagy mutatvány az egészben azonban az, hogy ezek az összetevők pont a megfelelő arányban vannak jelen. A játék magját képező klasszikus mászkálós-lövöldözős részek mellett többször találkozunk majd logikai, ügyességi, kaland- és sportelemekkel is.



■ A Kék fény aktuális műsora



■ A rend marcona őrei eltorlaszolták az utat

A történet szerint a XXI. század Amerikájában járunk. Minden emberbe egy speciális nyomkövető chip van beoperálva, ami ráadásul az ember viselkedését is befolyásolja. A túlzott egészségmánia előtérbe helyezte az emberi szervek legális kereskedelmének igényét, de ezek mellett más, mesterséges implantok is léteznek. Bárki eladhatja bármelyik szervét (aztán gépek segítségével "élhet" tovább). Vannak persze "félig önkéntes" szervdonorok is: a körözött bűnözők. Őket úgy szokás lekapcsolni, hogy az értékes "részeik" ne szenvedjenek sérülést. A bűnüldöző szervek számára olyan speciális – szövetbarát – lőszereket fejlesztettek ki az erre szakosodott cégek, melyek speciális kémiai anyagok segítségével dolgoznak. A testbe került lövedékből kiáramló méreg iszonyatos fájdalmat, majd sokkot okoz. A delikvens szépen bekómál, a szervei pedig épek maradnak. (További poén, hogy egy ilyen lövedék minden más "közegben" normális módon viselkedik.)

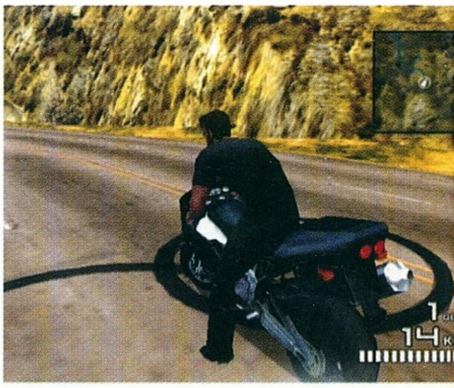
A szervezett bűnözés természetesen ráállt az emberi szervek feketekereskedelmére és csempészésére: tonnaszám szállítják a föld fejletlenebb országaiból származó, nem igazán "önkéntes" alapon felajánlott szerveket. Ennek megfékezésére a kormány egy speciális alakulatot hozott létre. Az ACN (Anti Crime Network) csak profi fejvadászokat alkalmaz, azokat is zsoldos jogviszonyban. A játék egyik főszereplője, Jack Wade – akit mi fogunk irányítani – az egyik legjobb a szakmában. A játék kezdetekor épp szorult helyzetben van, amiből csak beidegződött rutinja segítségével menekül meg. Aztán filmszakadás…

Egy kórházban térünk magunkhoz, ahova egy nőismerősünk – Angela Stern – közreműködésével kerültünk. A bibi csak az, hogy semmire sem emlékszünk, bár annyi azért még dereng, hogy Angela apja volt az ACN előző elnöke, mielőtt meggyilkolták volna. Ránk hárul a feladat: a gyilkos felkutatása. Angela ad még pár támpontot, meg egy izmos kis mocit, és utunkra enged bennünket. Innen magunknak kell kiderítenünk, hogy mi is történt.

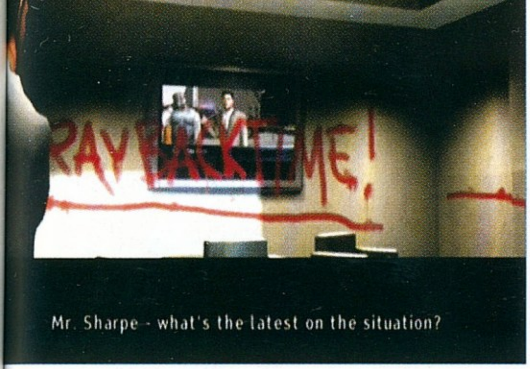
Még mielőtt bármit is tennénk, fel kell tornászni a skill pontjainkat egy bizonyos szintre. Erre a célra a motoros száguldozás nevezetű tevékenység van rendszeresítve. Bizonyos sebesség felett (ez persze változni fog) elkezd felfelé tekerni a skill pontszámunk. Ha elérjük a megszabott határt, akkor mehetünk a L.E.I.L.A.-ba szintet lépni. A hibákért pontlevonás jár: minél nagyobbat csattanunk, annál magasabb a mínusz pont. Javaslom, hogy a skill pontjaink feltornázására leginkább azt az útszakaszt használjátok, ahol Angela háza is van. Ez egyrészt könnyen megtanulható, másrészt itt soha nincs forgalom. Ha már egyszer elértük a program által megszabott skill pont határát, akkor már az sem baj, ha pár csattanás miatt újra alámegyünk. A motorozást egyébként sem árt jól kitapasztalni, mert a későbbiekben lesznek időre menő küldetések is.

A következő utunk a L.E.I.L.A.-irodába vezet, ahol kiderül, hogy a fejvadászjogsinkat is bevonták. Az induláshoz szükséges C jogsit a VR szimulátor első négy küldetésének teljesítésével szerezhetjük meg, ami egyben a játék alapvető kezelésének elsajátítását is magával vonja. A következő szintekre való lépéshez is ide kell majd visszajönnünk, amit természetesen mindig egy motoros száguldozás fog megelőzni. Az aktuális szintünknek megfelelő fegyverzetet és felszerelést is itt tudjuk felvenni a jelzett tárolóból. A küldetéseket a már említett VR környezetben kell végrehajtani. Itt zöld vonalhálós emberkék az ellenfelek. Fontos, hogy mindig az előírt feladatra koncentráljunk, és akkor nem lesz gondunk.

A Headhunter játékmenetében kétfajta stílus dominál. Az egyik a külső nézetes, mászkálós-lövöldözős rész, a másik a motorozós (ahol háromféle nézetet is választhatunk). A fejlesztők becsületére legyen mondva, hogy sok időt fordítottak mindkét stílus kivitelezésére, a motoros téma szerintem akár még önállóan is megállná a helyét. Az irányítás minden esetben egyértelmű, bár az elején azért szokni



■ Hirtelen azt sem tudom, merre is indultam eredetileg... Mindegy, húzzuk a csíkot!



■ Valami azt súgja, Angela nem fodrászhoz ment



■ Az értelmes élet első jele: néhány rekesz sör. Kérdés, hogy mi lehet akkor a hűtőben?



■ Hja, nőnek a konyhában a helye!





■ Izé, most tessék szépen elfordulni!

kell. Hősünkkel tudunk szaladni, lopakodni, falhoz simulva rejtőzködni, akadályokra mászni stb. A B gomb segítségével akrobatikus mozdulatokra is képesek vagyunk, előre és oldalra bukfencezhetünk. A jobb flippergomb lenyomásával kapcsolhatunk át lövöldözős (célzó) módra, ilyenkor egy piros keret jelzi az aktuális célpontunkat. Több lehetséges cél esetén a program automatikusan a legközelebbire vált át (már amikor...). Ez persze nem mindig egyezik a mi szándékunkkal, ezért a sárga gombbal átléptethetünk egy másikra. További lehetőség a lesből támadás. A falhoz lapulás üzemmódban (zöld gomb) el kell araszolni a sarokig. Akkor vagyunk jó pozícióban, ha a kamera átvált egy új nézetre. Ha ilyenkor tovább nyomjuk az irányítókart, akkor kikukucskálhatunk, a jobb flippergomb lenyomásával pedig előugorhatunk, és máris oszthatjuk az ellent. A gomb elengedésével újra a biztos fedezékben tudhatjuk magunkat. Célzó üzemmódban egyébként csak oldalazó mozdulatokat tudunk tenni, illetve bukfencezhetünk (bár én ez utóbbit nem igen alkalmaztam). A bal flippergomb a lopakodás és a rejtőzködés lehetőségét segíti elő, megnyomásakor a karakterünk "lemegy" görnyedtbe. Ez egyrészt lassabb – és észrevétlenebb – haladást tesz lehetővé, valamint így kereshetünk fedezéket a derékig érő tereptárgyak mögött. Lesből támadásnál igen jól taktikázhatunk a két flippergomb együttes kombinációjával.



■ Na most akkor ki van a rács mögött?



■ Valakinél itt komolyabb keringési zavarok álltak

A játékban sajnos nincs lehetőség az ellenfeleink által elhullatott fegyverek használatára, és a nálunk levő fegyverzet is erősen korlátozott. Új fegyverekre csak a L.E.I.L.A.-ban teljesített szintek után tehetünk szert. Akad azért jó pár felvehető tárgy is a játékban: ezek egy része lőszer vagy robbanós cucc, de a szokásos gyógyláda, adrenalinampulla, kulcskártya és a többiek sem fognak hiányozni. Érdekes, hogy a felvehető dolgok nincsenek igazán eldugva, a megtalálásukat pedig egy piros ikon és némi hangjelzés is segíti. Az egyedi tárgyak egyébként csak a játék kaland jellegét hivatottak erősíteni. Az épp használni kívánt eszközt a menüben választhatjuk ki (startgomb), de van egy gyorsabb megoldás is. A kereszt gomb jobbra-balra nyomkodásával lapozhatjuk a tárgyainkat, és a lefele iránnyal választhatjuk ki a nekünk megfelelőt. A játék valósághűségéhez hozzátartozik az is, hogy bár az alappisztolyhoz végtelen lőszert kapunk, a többi fegyver tárkapacitása véges, ami egyébként az ellenséges karaktereket is sújtja. Adott esetben érdemes például kivárni, míg mondjuk egy őr kipuffogtatja az összes lőszerét, és amíg újratölti a fegyverét (nekünk erre a kereszt fel irányával van lehetőség), mi bátran ténykedhetünk. Tapasztalataim szerint egyébként olyan nagyon nem szükséges a fegyverekkel foglalkozni, mert jó taktikával akár egy szál pisztollyal is megoldható minden.

A játék legmeglepőbb része számomra a motoros rész volt. Hihetetlen, de tök jól beilleszkedik a játékmenetbe, elvégre a helyszínek között valamivel mozogni is kell. Még meglepőbb, hogy a készítők mennyire odafigyeltek az apró részletekre. Az utcákon rendes köznapi forgalom vár minket (bár gyalogosok nincsenek): civil autók jönnek-mennek, megállnak a piros lámpánál, indexelnek sávváltáskor, megadják a jobbkezet stb. Csak a megjelenésünk okoz némi galibát, hiszen a legtöbbször elég sietősre kell vennünk a figurát. Négy keréken haladó társaink szerencsére türelmesek és udvariasak velünk: nem löknek fel, ha eléjük hajtunk, és nem dudálnak, ha megállunk az út közepén. E rész valószerűségét csak egyetlen momentum zavarja: nem tudunk felborulni. Ez ugyebár egy motorkerékpár esetében eléggé sci-fi-kategória, főként ha a játék által elvárt vezetési stílust is hozzávesszük. (Sebaj...) Gépszamarunk irányítása kezdetben sok bosszúságot fog okozni, de azért bele lehet jönni. Külön kiemelném a helyben fordulás lehetőségét (padlófék+padlógáz egyszerre), amire a későbbiekben egyébként szükségünk is lesz.

A Headhunter kivitelezésén meglátszik a rengeteg belefektetett munka. A grafika a lehetőségekhez mérten jó, bizonyos helyzetekben pedig egészen kiváló. A hanghatások messze jobbak, mint az átlagos tucatjátékok idétlen zörejei, a zenei aláfestés pedig jól illeszkedik a játék hangulatához. Külön szeretnék hálát rebegni a készítőknek, hogy nem valami szintetizátoros technoborzalmat pötyögtek a játék alá, hanem nagyzenekari hangzású dallamok csendülnek fel a különféle helyszíneken. Van még egy nagyon fontos tényező, ami alapjában véve nagyon sokat számít egy játék megítélésében – márpedig a sztori. A Headhunteré bár nem különösebben egyedi, de mégis valahogy nagyon össze van rakva, és küldetések közötti átvezető animációk, de főként a híradóbetétek (!) fantasztikusan jó hangulatot adnak a játéknak.

SakmaN
sakman@vogel.hu

■ **POZITÍVUM**

- **Több játék összemixelve**
- **Izgalmas történet, profi köritéssel**
- **Több játszható karakter**

■ **NEGATÍVUM**

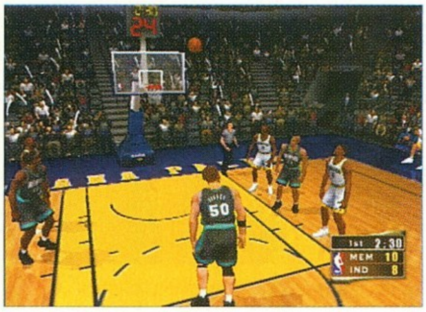
- **Esetenként egy kicsit nehéz**
- **Az irányítás és a kamerakezelés lehetne jobb**
- **Kicsit sokat töltöget**

■ **BARÁTOK KÖZT**

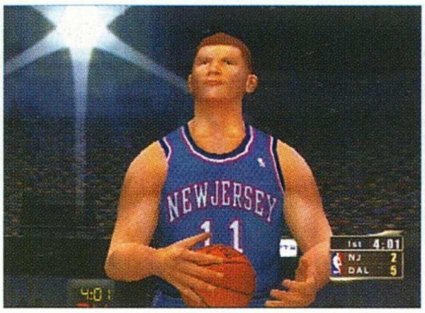
- **Headhunter**
- **Carrier**
- **Blue Stinger**

GRAFIKA		87 %
HANG		92 %
ÉRTÉK		**90%**

■ 1 játékos ■ PAL ■ www.amuze.com



Hova repül az a labda?



Cérnán lóg a labda, vagy mi?

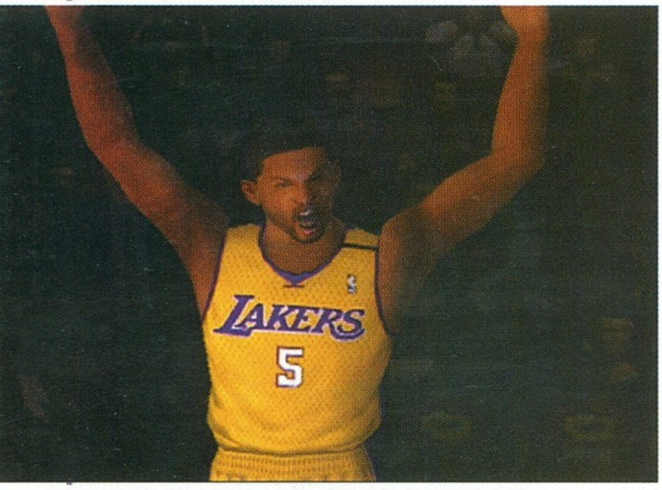


Egy közelkép az akcióról

NBA 2K2

ZSÁKBALABDA

TÍPUS SPORT KIADÓ SEGA FEJLESZTŐ VISUAL CONCEPTS MEGJELENÉS 2001.11. (NTSC)



Jiháá! Enyém a világ!

A Visual Concepts neve ma már egyet jelent a Sega Sports-sorozattal, bár mint előző számainkban láthattátok, néha azért eltévelyednek más irányokba is. A szokásos megjelenési sémát követve idén is kijönnek a 2k2-vel jelzett sportjátékaikkal. A sorból az NBA-t sem lehet kihagyni, így ismét a körünkben üdvözölhetünk egy kitűnő kosárlabda szimulációt, ami ha nem is jelentősen, de túlmutat a 2K1-es változaton.

Az NBA 2K2-t látva felmerül bennünk a kérdés: mit változtattak rajta az előző rész óta? A menüpontok szinte azonosak, a játéktípusok és lehetőségek szintúgy. Persze azért akad változás rendesen. A legszembetűnőbb a grafika javulása. A játékosok kinézete most már erőteljesen konvergál a tökéleteshez. Nem csak a bőrszínük, a termetük és a testalkatuk passzol, hanem – a közeli képeknél jól látható – az arcuk is. Hihetetlen, hogy Karl Malone (Utah Jazz) vagy Shaquille O'Neal (Los Angeles Lakers) játékbeli megvalósítása mennyire hasonlít az igazi emberre. A címképen látható Allen Iverson (Philadelphia 76ers) poligon hasonmásáról pedig egyetlen tetkó sem hiányzik és a hajviselete is passzol. Az már csak hab a tortán, hogy a játékosok arca – ha minimálisan is, de – meg van animálva. A szemük mozog, pislognak és néha beszélnek is (legalább is mozog a szájuk), mégha mindez persze csak a közeli képeken vehető is észre. A játékosok mozgása is sokat javult, bár ez már inkább csak az apróbb csiszolgatások kategóriájába tartozik. Sajnos még mindig nem csinálták meg rendesen a mozgástípusok közötti átmenetet, ez ugyan bizonyos esetekben egészen élethűre sikerült, de akad olyan is, amikor teljesen robotszerű a váltás.

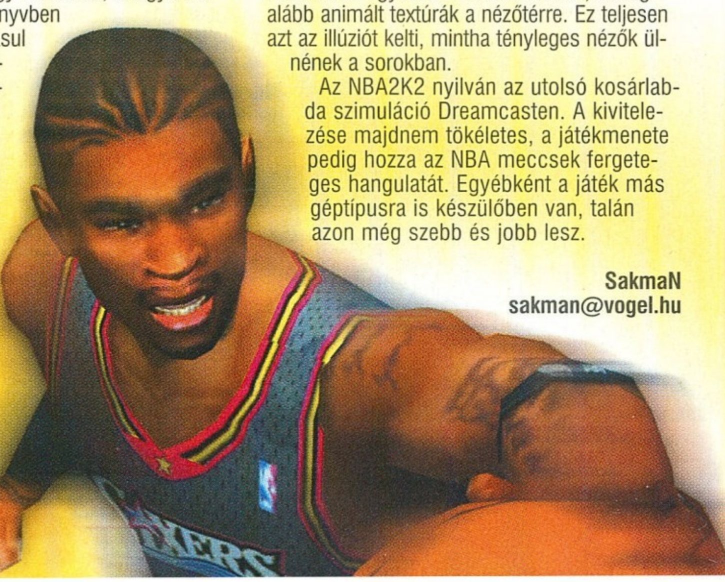
A játékmenetben történt változások csak akkor jönnek elő, ha már nyúztuk egy kicsit a programot. A legszembetűnőbb a gép irányította játékosok AI-ja, azaz a mesterséges intelligencia. Képtelenül fegyelmezett és pontos a játékuk: a labda elvesztésekor (vagy kosár esetén) azonnal hazarohannak, a védelmük szinte áthatolhatatlan, és úgy zónáznak, ahogy az a Nagy Kosárlabda Könyvben meg van írva. Ráadásul még tanulnak is a hibákból: ha egy konkrét játékossal többször egymás után sikerül betörnünk zsákoló pozícióba, azt ezután sokkal jobban fogják blokkolni. Hihetetlenül hangzik, de igaz.

Apropó játékosok! A programban nagyon odafigyeltek a különböző emberek képességeire is. Vannak jó támadók, jó védők, messziről is pontosan dobók, jó trükközők, nagy teherbírásúak és gyorsan elfáradók is. Ezeket az információkat persze csak azok tudhatják, akik NBA-rajongók, ők viszont gusztustalanul ki is használhatják. A program ugyanis még ezeket az „adatokat" is tárolja minden egyes játékosnál. Szinte nevetségesen egyszerű volt áttörni vagy kicselezni a védekezők falát Shaq-kel. A jelenleg is játszó játékosok mellett megtalálhatjuk az 50-es, 60-as, 70-es és 80-as évek legendás játékosait, természetesen fénykori állapotukban. Érdekes velük játszani, de leginkább csak a poén – és persze a tisztelgés – kedvéért kerültek bele a játékba, hiszen a sportág azóta olyan sokat fejlődött, hogy egy hatvanas években sztárként üdvözölt játékos ma már be se kerülhetne egy élvonalbeli csapatba.

Egy sportjáték esetében igen fontos tényező a hangulat. A Sega Sport-sorozat darabjai mindig is bővelkedtek ilyen elemekben, az NBA 2K2 pedig kiemelkedően jól szerepel e téren is. A grafika a gép lehetőségeit maximálisan kihasználja (ennél szebbet készíteni DC-re talán már képtelenség is): a stadion fényei és a játékosok tükröződnek a padlón, utóbbiaknak még vetett árnyéka is van. A stadionok mind az eredeti pályák alapján lettek lemodellezve. Bár ezek nem 100%-os utánzatok, de a pálya festése, a hálótartó konzol, a nézőtéri kijáratok azért igencsak hasonlítanak az eredetire. A közönség megvalósítása is meglepően jól sikerült. Mint azt már sokszor láthattuk, a legtöbb esetben egyetlen lapos textúra képviseli a közönséget, amin leginkább csak színes foltokat láthatunk. Az NBA 2K2 esetében egy kicsit trükköztek a programozók: soronként vannak berakva az egyébként kis felbontású, de legalább animált textúrák a nézőtérre. Ez teljesen azt az illúziót kelti, mintha tényleges nézők ülnének a sorokban.

Az NBA2K2 nyilván az utolsó kosárlabda szimuláció Dreamcasten. A kivitelezése majdnem tökéletes, a játékmenete pedig hozza az NBA meccsek fergeteges hangulatát. Egyébként a játék más géptípusra is készülőben van, talán azon még szebb és jobb lesz.

SakmaN
sakman@vogel.hu



POZITÍVUM

- Teljesen kiélezett, látványos grafika
- Hangulatos játékmenet
- Könnyen irányítható, jól játszható

NEGATÍVUM

- A mozgások még mindig nem tökéletesek
- Nincs sok újítás a 2K1-hez képest
- A gépi ellenfelek túlságosan is okosak

BARÁTOK KÖZT

NBA2K2		
NBA Hoopz		
NBA2K1	01/05	85%

GRAFIKA	91 %
HANG	90 %
ÉRTÉK	92%

- 1-8 játékos
- NTSC
- net támogatás
- www.segasports.com

90 MINUTES
SEGA CHAMPIONSHIP FOOTBALL

FOCIPÁLYA LABDARÚGÁS NÉLKÜL

TÍPUS SPORT/FOCI KIADÓ SEGA FEJLESZTŐ SMILEBIT MEGJELENÉS 2001.10.26. (PAL)



Na ballackj csak szépen lefele, öcsi…

Igaz, hogy Dreamcastre mostanában olyan ritka az új anyag, mint a fehér holló, de az éppen csak csurranó-cseppenő kínálat nagy része minden igényt kielégít, látszik, hogy a fejlesztők tövirőlhegyire ismerik a gépet, és mindent ki is hoznak belőle. Különösen igaz (volt ez eddig) a SEGA által publikált játékokra – érthető módon, hiszen legalább maga a gyártó adjon ki minőségi cuccokat a saját platformjára. Kivétel erősíti a szabályt – tartja a (nem-éppen-dakota) közmondás, következzék hát egy sok tekintetben kivételes program (az egyetlen aprócska probléma, hogy mindezek negatív irányban értendők).

A „90 perc"-en látszik, hogy a készítők az arcade-jelleg irányából a szimuláció felé próbálták terelni a hangsúlyt. Hogy mire alapozom ezt az állítást? A játékban a taktikai variációk széles tárháza párosul egy meglehetősen kombinatív irányíthatósággal. 12 fajta alapfelállás közül választhatunk, mindegyiknek kétféle variációja van (azt hiszem, nem kell egy Gaussnak lennünk ahhoz, hogy kiszámoljuk, ez összesen 24). Ehhez társul a hét taktika (támadás, védekezés, alapvonal mellett vezetett támadások, stb.) és a meccs közben alkalmazható (a digitális iránybillentyűkkel előhozható) kilenc mérkőzés közbeni attitűd (pl. lescsapda alkalmazása, fejnélküli kitámadás). A kontrollerrel ezerféle dolgot művelhetünk, minden egyes gomb mást jelent támadásnál és védekezésnél, különféle kombókat alkalmazhatunk, ahogy azt kedvünk tartja.

A játéklehetőségek is hasonlóan széles palettán mozognak, mind klubcsapatokat, mind válogatottakat irányíthatunk (sajnos a magyarok egyik csoportba sem fértek be, bár az utóbbi idők „nagyszerű" eredménytelensége folytán ez egyáltalán nem meglepő). A klubcsapatok száma még csak-csak elmegy (öt nevesebb európai bajnokság – khm, a 2000-2001-es szezon résztvevőivel, plusz egy „futottak még" kategória van, ez utóbbi kb. egy tucat delikvenssel), de kicsit kevésnek érzem a választható válogatottak listáját. A játékosok egy része normális, a másik fele elferdített nevekkel szerepel. A szimpla barátságos meccsen kívül részt vehetünk a világ-, illetve az Európa-bajnokságon, és a nemzeti bajnokságokban/kupákban is indulhatunk.



Helguera bowlingozik az olasz csatárokkal

A körítés megvalósítása ellen semmi különleges kifogásunk nem lehet, talán csak annyi, hogy mindössze ötféle stadion áll a rendelkezésünkre, bár ezek szépek, változatosak. Amikor kezdődik maga a mérkőzés, a játékosok egy igényesnek mondható animáció kíséretében kivonulnak, felállnak a csapatfotóhoz, eközben a kommentár sorolja a neveket (ritkaság!), zúg a közönség, szól a zene (néha még az országok himnuszait is meghallgathatjuk) – egyszóval tokkal-vonóval minden a helyén van, a felhajtás és a felvezetés olyan, amilyennek lennie kell.

Jöjjön a feketeleves. Kénytelen vagyok viszszakanyarodni a PSX-es FIFA 2002-höz, mert ott is ugyanezt tartottam a legnagyobb hibának. Ahogy elindul a játék, már az első percekben észrevehető, hogy valami nem stimmel. Egyrészt pocsék a játékosok animációja, másrészt az egész mérkőzés alatt szaggat a program (sőt, egy-egy nagyobb tömörülés esetén görcsösen rángatózik). Ezt megfejeli az igazán keserves irányíthatóság – nem mintha olyan baromi nehéz lenne megnyerni egy meccset, de a játékosok sokszor még véletlenül sem azt csinálják, amit szeretnénk. Rohangálnak, mint pók a falon, csúszkálnak-mászkálnak fejetlenül, elfutnak a kitörő csatár mellett, a helyezkedésükről pedig csak annyit, hogy ez a szó egyáltalán nem illik erre a lóti-futira. Talán az egész mérkőzésre a kaotikus jelző illene leginkább…

A mesterséges intelligencia is megér egy misét. A kapusok viselkedése kritikán aluli: a beadásokra alig-alig jönnek ki, a hosszú szöktetéseket csak az ötösön belül szedik fel a földről. Ami igazán gyalázatos: előfordul, hogy a gépi csapat játékosa szabadon futhat a kapunk felé, és ugye ilyenkor két lehetőség van: vagy a kapu felé fordul és lő, vagy lefut az alapvonalig, majd onnan középre kanyarítva visszapasszol. Sokszor megesett azonban, hogy egy programhiba miatt megáll az alapvonal előtt a labdával – és nem mozdul, ott áll, mint egy… mintha gyökeret vert volna. Persze a saját védőink nem mennek rá, de a csapattársai sem nagyon igyekeznek – szépen, csendesen áll a meccs. A másik esetben – senkitől sem zavartatva – szépen kivezeti az alapvonalon a bogyót és jöhet a kirúgás. Roppant érdekes, figyelembe véve azt is, hogy néztem egy demo-meccset, és ott is előfordult ugyanez a hiba!

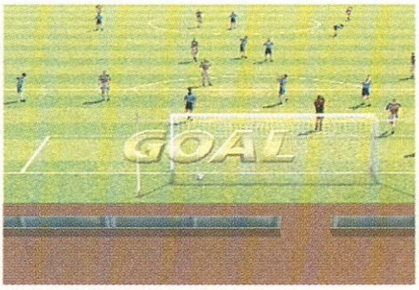
A program audio része azonban minden dicséretet megérdemel. A kommentár minden nevet ismer, mérkőzés alatt egyszer sem késik, kivonulásnál felsorolja a neveket és a felvezető szövege is hosszú és változatos. A zenékkel sincs semmi baj, a közönség hangja is épp olyan, mint ami a valóságban várható lenne.

Sokan és régóta vártunk már egy igazán jó focira a Dreamcasten – de hát ez sem elégíti ki az igényeinket, az már biztos. A tesztelők pedig elmehetnek a fenébe, hogy nem vették észre az idegesítő és messziről szembeötlő bugokat, és egyáltalán, hogy ezzel a játékkal nem lehet egy élvezetes mérkőzést vívni. Lehet, hogy sok csapatot irányíthatunk, sok tornát lejátszhatunk, szépek a stadionok, jó a kommentár – de amikor egy program nem játszható, azzal magát a lelkét vágják tönkre. Ugyanis az emberek magáért a nagybetűs JÁTÉKÉRT játszanak – és nem a száraz adatokért, a sok opcióért, avagy a giccses külsőért…

Kozi
kozi@vogel.hu



Aki megtalálja a képen a labdát, Dreamcast2-t nyer



Nem kell kiírni, látom. Hogy a fene essen bele!

POZITÍVUM

- Nagyszerű kommentár
- Sokfajta küzdelem
- A stadionok elég szépek

NEGATÍVUM

- Lassú és pocsék animáció
- Rossz az AI, idegesítő hibák maradtak benne
- Az irányítás nehézkes

BARÁTOK KÖZT

UEFA Dream soccer	01/05	88%
European Super League	01/05	72%
90 Minutes SEGA Championship Football		

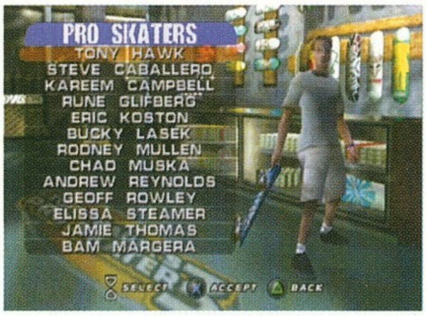
GRAFIKA 65 %
HANG 88 %
ÉRTÉK 55%

1 játékos NTSC

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

HÁROM A DESZKÁS IGAZSÁG!

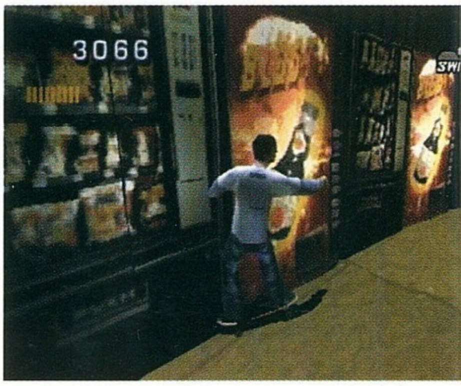
TÍPUS EXTRÉM SPORT KIADÓ ACTIVISION FEJLESZTŐ SHABA GAMES MEGJELENÉS 2001.11.23. (PAL)



■ Itt van a gördeszka királya: Mr. Tony Hawk



■ Milyen gazella?!



■ Ha deszkázás közben sörözöl, görbe lesz a nyomvonalad!

Az Activision egyik aranytojást tojó „tyúkja", Tony Hawk immár harmadik inkarnációjához érkezett. Amikor már minden kiadó a PS2-re és a még újabb konzolokra koncentrál, igen szép gesztus a cégtől, hogy elkészíttették a Tony Hawk 3 PSX-es változatát is. A programot nem az eddigi részeket fejlesztő Neversoft neve fémjelzi (ők jelen pillanatban az Xboxos változaton dolgoznak), helyettük a Shaba Games nevű csapatot bízták meg a munkával. Mégpedig egy igazán nehéz munkával, hiszen ezúttal egy erősebb hardverről kellett PSX-re konvertálni a játékot, a lehető legtöbb újítás átemelésével.

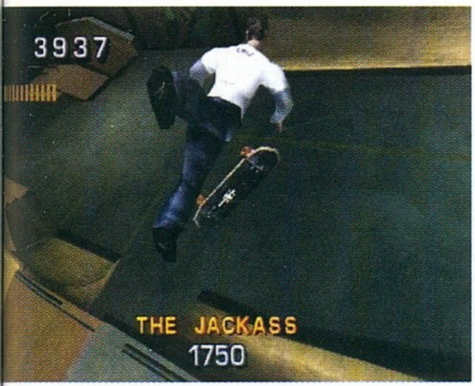
A grafika szinte egy-az-egyben olyan, mint a Tony Hawk 2-é, ami nem is meglepő, hiszen a fejlesztők annak az engine-jét használták, és csak csekély mértékben alakították át. A pályák nem lettek sokkal szebbek vagy jobban kidolgozottak, viszont igencsak megnőttek. A Los Angeles-i pálya például legalább másfélszer akkora, mint az eddigi részek legnagyobb helyszínei – itt elsőre igencsak el lehet tévedni (másodszorra is...). A készítők szerencsére meg tudták oldani, hogy a nagyobb pályák ellenére lelassulást csak igen ritkán fogunk tapasztalni (habár ez csak egy erős ködeffekt alkalmazásával sikerült). Ennek köszönhetően a nagy nyitott helyszíneken – Los Angeles, Canada – igen észrevehetően rajzolja ki a tájat a gép; a zárt helyszíneken ezzel sincs gond, ott az egész pályát belátjuk. A pályák megnövekedett méretétől eltekintve nem sok változást fogunk tapasztalni a látvány terén: a karakterek animációi eddig is igen magas színvonalúak voltak (most néhány extra mozdulattal tudnak többet), maguk a figurák pedig megkülönböztethetetlenek a Tony Hawk 2-ben szereplőktől.

Zenei téren nagyobb megújhodást lehet tapasztalni, mint a grafikában, a punk stílus kicsit háttérbe szorult, most inkább a rockosabb számok közül szemezgettek a zenefelelősök. A húzószám a Motörhead Ace of Spades című opusza, de van itt még House of Pain, RHCP, Rollins Band no és egy Ramones is (persze van jópár ismeretlen előadó is – legalábbis számunkra ismeretlen, mi még sosem hallottunk mondjuk az AFI vagy a KRS-One formációkról).

A Tony Hawk harmadik részében a névadón kívül pont egy tucat deszkás kapott helyet (természetesen most is van két rejtett karakter; az egyik közülük az Activision szuperhős-mániájának köszönhetően az X-Menből „átszökött" Wolverine). A nagy nevek közül egyedül csak Bob Burnquist hiányzik, aki jelenleg a Konaminál „dolgozik" (ő a főszereplője az ESPN Skateboarding-játékoknak). Akinek nem lenne elég ez a 13 versenyző az a Create-A-Skater opcióval a semmiből építhet fel magának egy versenyzőt (habár női karaktert a PSX-es verzióban sajnos nem lehet kreálni), megszabva a tulajdonságaitól kezdve a magasságán át a ruházatáig bezárólag mindent. Deszkásaink különféle csontjait kilenc pályán törhetjük szilánkosra, de itt szintén kedvünkre alakíthatjuk a terepet, van ugyanis egy Park Editor nevű opció is, amivel új pályákat alkothatunk, és ezeken 125 különféle tereptárgyat használhatunk fel.

A Tony Hawk-sorozat nemcsak a grafikája vagy a zenéi miatt lett sikeres és világhírű (persze mindenki örült azok magas színvonalának), hanem azért mert igen élvezetes volt játszani velük. Szerencsére ez a harmadik résszel sem változott, csakúgy, mint a játék alapjai: egy deszkással trükkök végrehajtásával kell minél több pontot szereznünk, valamint különféle feladatokat végrehajtanunk így teljesítve apránként a pályákat. Ehhez jön még annak a lehetősége, hogy karakterünk képességeit fejleszthetjük, ráadásul új „járművekkel" is elláthatjuk. A trükközési rendszer nem változott sokat, ugyanúgy a





■ Jackass... vajon az milyen trükk lehet?



■ Oh, Kanada. Hol vannak a pontszeműek?



■ Nohát, ez tiszta Airblade!

D-paddal és a négy funkciógombbal kell végrehajtanunk a mutatványokat (kezdőknek sem kell megijedniük, ugyanis a program minden trükk gombkombinációját megadja). A pontszámokat is ugyanúgy számítja a program, mint eddig, vagyis nem szabad ugyanolyan trükkökkel próbálkoznunk egy kétperces futam alatt – ha csak gyakorlunk a Freeride opció segítségével, akkor ez a korlátozás persze nem érvényes –, mert egyre kevesebb pontot fogunk kapni (második alkalommal már csak 75%-ot, az ötödik alkalomtól kezdődően pedig csak 10%-ot). Amíg a trükköket gyors egymásutánban csináljuk, leállás nélkül, akkor nemcsak a pontszámok adódnak össze, de a szorzónk is növekszik – a Tony Hawk 3-ban akár 55-szörös multiplikátort is elérhetünk. Csakúgy, mint az eddigi részekben, az egyik leghatékonyabb pontszerzési mód most is a Manual-Kickflip kombináció egy – lehetőleg sikeres – ugró trükkel befejezve (ez magyarul azt jelenti, hogy a Manual nevű mozdulat közben a leggyorsabban végrehajtható trükk – a Kickflip – ismételgetésével megnöveljük a szorzónkat, majd megpróbáljuk megnövelni az alap pontszámot is). Ez a harmadik részben kibővült az úgynevezett Revert mozdulattal, amit földre érkezéskor hajthatunk végre (landolás előtt egy kicsivel kell az R2-t lenyomni), ebből ugyanis át lehet menni Manualba, majd jöhetnek a Kickflipek, majd, az újabb ugrások után újabb Revertek, amit újabb Manualok követnek... az eddigi világrekord majdnem negyvenmillió pont. Azért persze az előbbi eszmefuttatáshoz hozzátartozik, hogy noha ez elméletben igen egyszerűnek hangzik, a gyakorlatban mindez borzalmasan nehéz tud lenni – hiszen ha a kombózás folyamán bármikor elesünk fuccs az addig begyűjtött pontoknak-szorzóknak, és kezdhetünk mindent elölről. Én speciel igen kevés alkalommal tudtam 400.000 pont fölé jutni, bár mint minden, ez is csak gyakorlás kérdése.

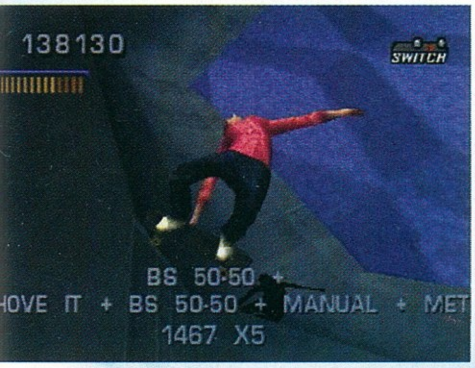
Akinek a PS2 még egy kicsit odébb van, annak kötelező a Tony Hawk 3„ hiszen az új résszel csak jobb lett, pedig eddig is ez volt a legjobb gördeszkás program!

A deszkások fejlesztése másként történik, mint a Tony Hawk 2-ben, ezúttal nem dolláröskötegeket kell összegyűjtenünk, hanem a pályákon elrejtve (NAGYON elrejtve!) találhatunk új deszkákat, és ezek természetesen egyre jobb tulajdonságokkal rendelkeznek. Ezenkívül minden pályán van öt, ún. Stat Point (az utolsó, titkos helyszínen – Down Hill – tíz ilyen ikon van), amikkel megnövelhetjük versenyzőnk karakterisztikáit.

Hasonlóan az előző részhez, itt is pályánként (leszámítva a három versenypályát) tíz feladat vár ránk, melyekből hat mindenhol azonos: három – egyre magasabb – pontszám elérése, a S-K-A-T-E-betűk összeszedése, a titkos helyen rejtőző videokazetta meglelése; az utolsó pedig mindenhol az, hogy minden más feladatot teljesítsünk, valamint mindent (Stat pontok és a deszka) szedjünk össze az adott helyszínen. A maradék négy „küldetés" minden pályán más, általában valamilyen trükk végrehajtását kérik tőlünk egy konkrét helyen (például a kanadai pályán a kiszáradt medencét kell átugranunk), vagy valamilyen tárgyakat kell összetörnünk – esetleg bekapcsolnunk (az első pályán például öt szelepet kell „meglazítanunk"; ez a játék nyelvén azt jelenti, hogy egy wallride-ot kell végrehajtanunk rajtuk). Három pályán nem feladatokat kell megoldanunk, hanem versenyeznünk kell a többi deszkással, itt az a lényeg, hogy – lehetőleg esés nélkül – minél több trükköt mutassunk be, közben természetesen a lehető legnagyobb pontszámra törekedve. Érdekes, hogy mivel a pályák – a konzolok eltérő technikai tudása miatt – eltérnek a PS2-es verziótól, a helyszínfüggő feladatok is különböznek a két változatban.

A legfontosabb kérdés az, hogy érdemes-e beruházni a Tony Hawk PSX-verziójára, avagy sem. Akinek már van PlayStation 2-je (esetleg karácsonyra ezt várja a Jézuskától), az minden tekintetben jobban jár, ha vár egy kicsit a PS2-es változatra, ami nem csak gyorsabb és szebb, de később majd interneten keresztül is lehet vele játszani. Akinek a PS2 még egy kicsit odébb van, annak viszont a „mindenképpen beszerzendő"-kategóriába tartozik (kivéve persze ha herótja van az ilyen stílusú programoktól). Elvégre – még ha ezen formájában a PS2 grafikájához szokott szemnek kicsit kopottasnak is tűnhet – a Tony Hawk 3 a legjobb gördeszkás program!

Grath
grath@mail.datanet.hu



■ Az ismeretlen deszkás utolsó trükkje



■ Kérjük kedves utasunkat, hogy kapaszkodjon, rázós földetérés lesz



■ Na most ez vagy egy zsáknyi pont lesz, vagy egy gerinctörés

■ POZITÍVUM

- Óriásiak a helyszínek
- A revert-tel rengeteg pontot lehet összeszedni
- Rengeteg új trükk került a deszkások repertoárjába

■ NEGATÍVUM

- Nincs Offspring-nóta a játékban
- Néhány feladat irdatlanul nehéz
- A régi pénzgyűjtögetős játékmenet talán jobb volt

■ BARÁTOK KÖZT

Tony Hawk's Pro Skater 3		
Tony Hawk's Pro Skater 2	01/1	91%
Razor Freestyle Scooter	01/3	76%

GRAFIKA	89 %
HANG	88 %
ÉRTÉK	92%

■ 1-2 játékos ■ NTSC ■ www.activision02.com

NECRONOMICON
THE DAWNING OF DARKNESS

AMIKOR A HORROR ELÁLMOSÍT...

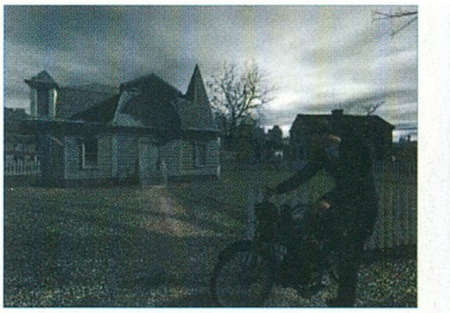
TÍPUS KALAND KIADÓ/FEJLESZTŐ WANADOO ENTERTAINMENT MEGJELENÉS 2001.11.09. (PAL)



Kivételesen tőle ingyen kaptunk infót

Nincs hónap kalandjáték nélkül – mondhatnánk, hiszen a fejlesztők rettenetesen igyekeznek, hogy az egyik kalandozásunk után rögvest neki is kezdhessünk az újnak. Dracula 2, Louvre, Egypt 2, most meg a Necronomicon. A játék készítői igyekeztek tutira menni, ha horror/kalandjáték környezet kerestetik, akkor az egyik legjobb választás kétségkívül H. P. Lovecraft „világa", a Cthulhu mitológia, és a rettenetes helyzetbe került átlagember törté-nete. Jelen esetben mi is ez utóbbi? 1927-et írunk, az USA keleti parti kisvárosainak egyikében éli egyszerű és átla-gosnak mondható életét hő-sünk, William H. Stanton. Ám a békés életnek bú-csút inthet rögvest, mikor gyermekkori barátja – Edgar Wycherly – állít be hozzá. Némi zavart magyarázkodás után egy furcsa tárgyat nyom a markunkba, majd a lelkünkre köti, hogy azt ne adjuk oda senkinek, legfőképp neki ne. Fura egy ügy, de amúgy tökéletesen beleillik a Lovecraft-i „vi-lágba" a történet ilyetén kezdete, lássuk, hogy a folytatással mi a helyzet. Lovecraft művei sosem tartoztak a vértől csöpögő ak-ció-horrorok világába, inkább a titokzatosság, az ismeretlen és felfoghatatlan dolgok által keltett feszültséget használta fel az író művei egyedi hangulatának megteremtéséhez.

Ezek az alapelvek észrevehetőek a Necronomiconban is. Felfoghatatlan például az, hogy mi a bánatért kell egy kalandjátéknak mindig arról szólnia, hogy lehetőleg minél több kulcsot kell megtalálni. Néha csak azért kell megtalálnunk egy kulcsot, hogy segítségével hozzájussunk a következőhöz (pl. a telefonasz-talról vegyük fel a kulcsot, mellyel kinyithatjuk az íróasztalfiókot, ahol találunk egy – na vajon mit? – naná hogy kulcsot) – bravó! Amikor nem kulcsot keresgélünk éppen, akkor Pawtuxet (micsoda név, ilyen helységnevekkel is csak Cthulhus cuccokban találkozik az ember...) utcáin fogunk rohangászni, informá-ciót keresgélve. Itt mindenki tudja ám, hogy az információ érték, úgyhogy némi pénz vagy pia felajánlása nélkül nem is jutunk hozzá. A város boltosa lesz az, aki a legtöbb profitot fogja zsebre rakni, balekságunkból kifolyólag. Hő-sünk ugyanis egy málészájú, nyeretlen kétéves, aki az utolsó csavargónak is fizet a legapróbb információért, ahelyett hogy fogná a pajszert, és „kényszerítő intézkedéssel" szedné ki suttyókámból. Néha – például a bungalónál ta-lált zár kinyitásakor – egy furcsa puzzle-t kell megoldanunk. Ezek a puzzle-k nem egy-szerűek,

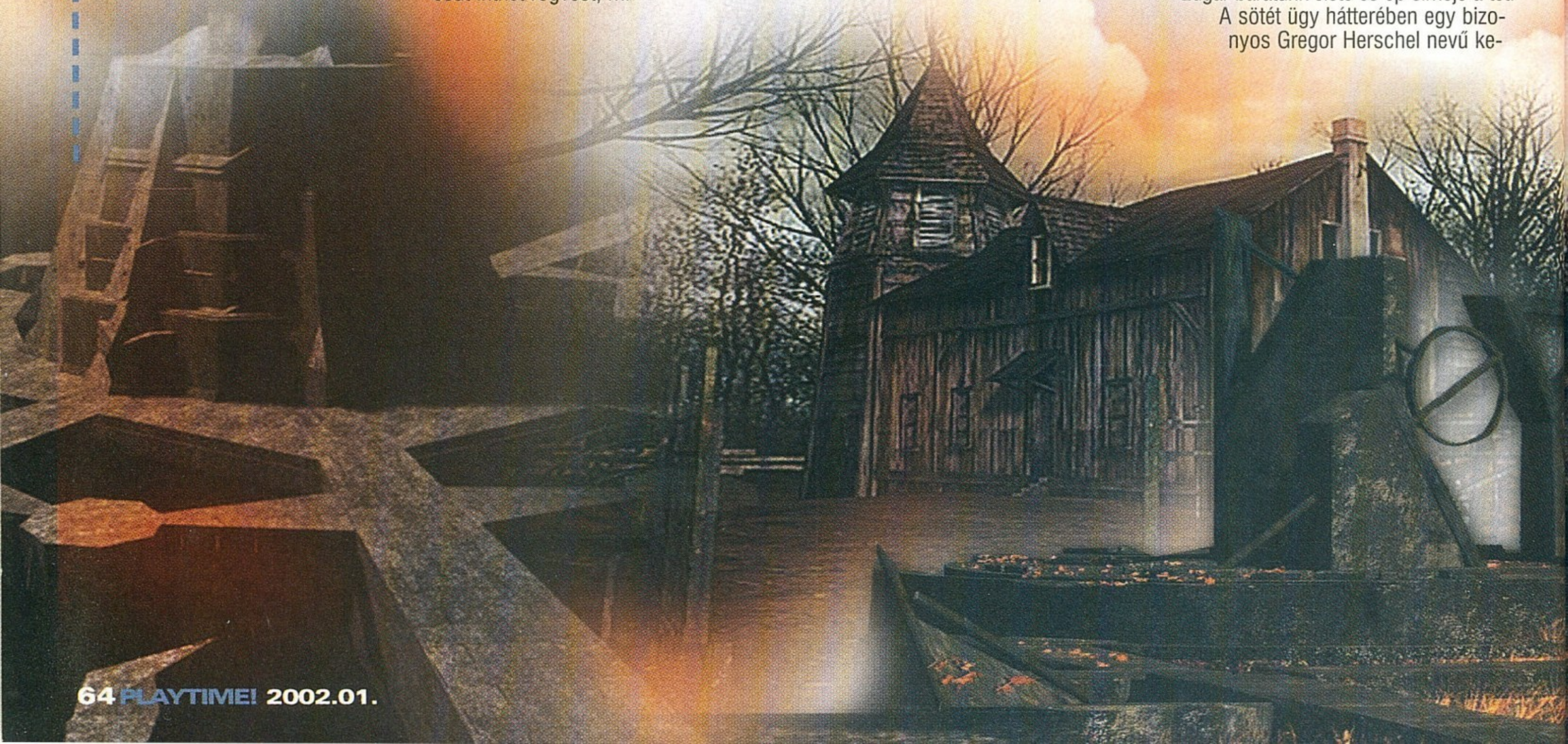


"Home, sweet home"



Mit rejteget vajh' a hulla? Aki kulcsra tip-pelt, az nyert

úgyhogy jól nézzük át a megszerzett informáci-ókat, dokumentumokat, különben könnyen ki-foghatnak rajtunk. A rengeteg rohangászással és baksis kiosztásának segítségével összegyűj-tött információkból lassan nyilvánvalóvá válik, hogy valami igen titokzatos és veszélyes do-logba csöppentünk, és már nem csak Edgar barátunk élete és ép elméje a tét. A sötét ügy hátterében egy bizo-nyos Gregor Herschel nevű ke-





A titokzatos bungaló



Miért néz ki mindenki ebben a városban kéjgyilkosnak?



Hé rondaság! Hová viszed a lámpát?



Az „igen szimpatikus" boltos, aki az infókat adja – no nem ingyen

reskedő/csempész áll, aki már régen elhunyt (ez mondjuk a horror művekben néha igencsak átmeneti dolog). Edgar az általa elkövetett dolgok nyomában kutakodott, és emiatt került ebbe a slamasztikába. Ám amíg minderre fény derül, addig szépen végigmászkáltuk a teljes első CD-t, és azért azt erős túlzásnak érzem, hogy egy horror játéknak a felénél kezdődjön el igazán a sztorija. A bungaló alatti labirintusba bejutván, a városban való mászkálást felváltja a vaksötét kazamatákban való bolyongás. Nincs szerencsénk itt sem, monoton cselekvésként itt a fáklyák (amelyeket már megtalálni sem túl egyszerű) gyújtogatása fogja keseríteni, alaposan lerontva - eddigre már gyaníthatóan amúgy sem túl rózsás - kedélyünket.

Mindezen kellemetlenségeket tovább súlyosbítja, hogy az inventory – az Egypt 2-vel ellentétben – ismét külön képernyőn kapott helyet, így minden egyes gyufaszál vagy kulcs elővételénél jön a töltés. Szerencsére elég sok tárgy fér el nálunk, úgyhogy nem kell ládákba pakolásznunk az éppen nem szükséges holmijainkat. A megtalált dokumentumoknak és könyveknek, valamint az okkult cuccoknak külön képernyő jutott, ez extra helyet és ezzel együtt persze extra töltögetést jelent.

Szerencsére – akár csak a Louvre-ban – itt is lehetőségünk nyílik a térképen való mozgásra. Eleinte kevés hely van, ahová ennek segítségével juthatnánk el, ám ahogy haladunk előre a játékban, úgy jelennek meg újabb helyszínek. Amúgy a kezelés nagyjából ugyanolyan, mint a többi hasonló kalandjátékban, éljen a klónozás!

A játék grafikailag sem tér el az elődöktől, bár mintha a kicsit több párbeszéd miatt valamennyivel több animáció került volna a játékba – talán ez a 2CD-s kivitelezés oka. Ám ezek az átvezető képsorok sem valami nagy durranások, fene tudja, nekem valahogy jobban bejött Tifet egzotikus arca, vagy Morgane lasztex rucija, mint Mr. Stanton málészájú, bamba arca. A hanghatásoktól sem voltam elájulva, és bár a szerzők büszkén hirdetik, hogy a játék zenéje originál, és csak e játékban hallható, nos azt hiszem a világ nagyobbik része nem sokat fog veszteni, hogy kihagyta. Az egészen érezhető az izzadtságszag, mely a készítők azon erőlködésének a nyoma, hogy a játék két animációja közötti részt kitöltsék valamivel, még ha azzal olyan primitív tevékenységekre is kényszerítik a játékost, mint a kulcsvadászat, vagy fáklyagyújtogatás a kazamatákban.

A játékkészítésnek nem abból kéne állnia, hogy összedobnak valamit, ráírják, hogy Cthulhu, meg H. P. Lovecraft, aztán majd ezek a nevek eladják a produktumot. Kell valami alapsztori (ez még nagyjából meg is van), és megfelelő mennyiségű cselekmény hozzá, hogy a játékos ne unja halálra magát a játékon – na ebből kellene még a Necronomiconba, nem is kevés. Úgy vélem, a Lovecraft-i világban felépíteni egy kerek történetet, amely játszható, és végig megőrzi azt a tipikus feszültséget, ami annyira jellemző az író műveire – nos biztosan nem egyszerű, de azért már láttam olyat, amelyben a Necronomiconnál azért sokkal jobban sikerült. (pl. Alone in the Dark-sorozat). Mindezek után levonhatjuk a konklúziót, hogy a futószalagon gyártott, a kerettörténeten és a helyszínen kívül szinte mindenben megegyező kalandjátékok, egy idő után kezdik – khm – elveszíteni érdekességüket.

Draco
draco@chello.hu





Meglehetősen buta arcú főhősünk



Az első puzzle kész, süti!

POZITÍVUM
- Lovecrafti világ
- Lehet mozogni a térképen

NEGATÍVUM
- Lassan induló sztori
- Monoton feladatok
- Nehéz megtalálni tárgyakat/embereket

BARÁTOK KÖZT

Louvre – The final curse	01/10	82%
Egypt 2	12/10	71%
Necronomicon – The dawning of darkness		

GRAFIKA	75 %
HANG	72 %
ÉRTÉK	57%

1 játékos ■ PAL

NASCAR THUNDER 2002

■ NEM CSAK A NAGY SALÁTÁSTÁLBAN KELL KÖRÖZNI

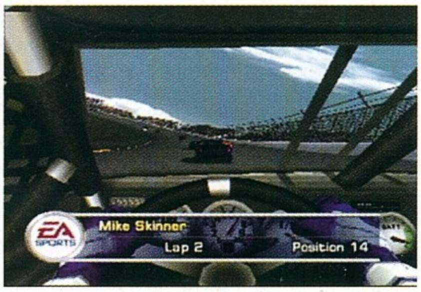
TÍPUS AUTÓVERSENY KIADÓ EA SPORTS FEJLESZTŐ TIBURON ENT. MEGJELENÉS 2001.10.03. (NTSC)

Epp a napokban derült ki, hogy szakad szét a Forma-1, s mi másért, mint a pénz, illetve a reklám miatt, ami a résztvevő csapatoknak a szupergyors körökbe fektetett rengeteg munka és annál még sokkal több pénz megtérülését jelentené. Ebbe talán most ne is menjünk bele mélyebben, hiszen az amerikai „Forma-1", a NASCAR bajnokság csapatai nem akarnak új versenysorozatot indítva kiválni, bár pénz és reklám vastagon képbe kerül a NASCAR Thunder 2002-ben.

Szinte már szerepjáték elemnek tekinthető az a karrierrendszer, amivel az autóverseny játékok határait feszegeti az EA. Arra már több autós programban volt lehetősége a játékosnak, hogy saját pilótát indítson és saját csapatot hozzon létre. Műszaki jellemzők szabályozásával, alkatrészek megnyerésével, beszerzésével is találkozhattunk számos alkalommal. A NASCAR Thunderben ezt nem csak a versenysorozatban résztvevő márkákhoz és alkatrészjellemzőikhez igazítva kapjuk meg, hanem egy, szezonokon átívelő versenyzői pályafutás szimulációjával kiegészítve. Az igazi győzelem nem kevesebb, mint egy teljes életet lefutni 200 mérföldes sebességgel, a nagy öregek visszavonulását és ifjú csillagok megjelenését látni – no persze



■ Hát, nem egy hajtűkanyar!

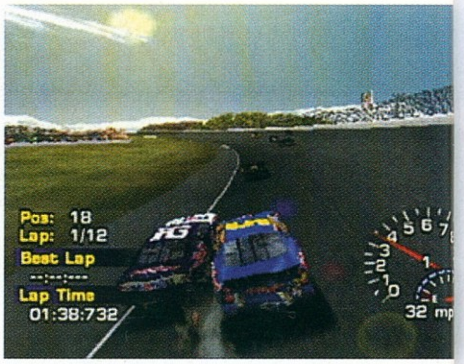


■ Jól működik a belső látásom

csak a visszapillantó tükörben. Kizárólag a PSX verzió jellemzője, hogy ez a karrier akár az eredetei daytona beach-i, homokos ovál pályán is indulhat, ahol az egész őrület született, valamikor az alkoholtilalom vidám gengsztervilágában.

Az induláskor a sofőr és az autó márkája, festése mellett támogatókat is kell választani, az előmenetelhez a volán és a sebváltó profi kezelésén túl ez utóbbiak anyagi támogatása ugyanis elengedhetetlen. Az összegek és az elvárások természetesen folyamatosan változnak, alamizsnáért csak annyit kell tenni, hogy a következő három versenyből legalább kettőt az első 30-ban fejezzen be kocsi. A szervezési feladatokkal törődni kevéssé szerető játékosok persze ezt az egész hacacárét megkerülhetik, egyetlen, vagy csak egy fél szezont versenyezve, netán csak kedvükre való pályákon futva.

Az élethűségre igen kevés panasz lehet, akár a statisztikát, akár a fizikai modellt nézzük. A gyártók, csapatok, személyek, pályák egyszóval minden körítés eredeti névvel, logóval és fityfenével szerepel. Az Electronic Arts valószínűleg egy harmadik világbéli kisebb ország éves költségvetésével azonos összeget csengetett a licencért – bár megszállott NASCAR-rajongók kevésnek minősítették a felvonultatott adathalmazt. Az autókon pedig nem csak a beállítások, beszerelt különleges alkatrészek érezhetőek, de falnak súrlódások, karambolok, sőt még a kiadósabb „füvezések" is változásokat okoznak. Nem csak a futómű kalibrációja úszik el, s nem csak megkarcolódik a dukkózás – itt gyűrődik a karosszéria, romlik a motor hatásfoka, sőt leszakadnak-tönkremennek alkatrészek az incidensek következtében. Érdekes, hogy ennek ellenére nem szoktak kiesni a versenyből, ami TV-s tapasztalataim alapján nem igazán jellemző erre a versenysorozatra.



■ Eltakarítjuk az útból a riválist

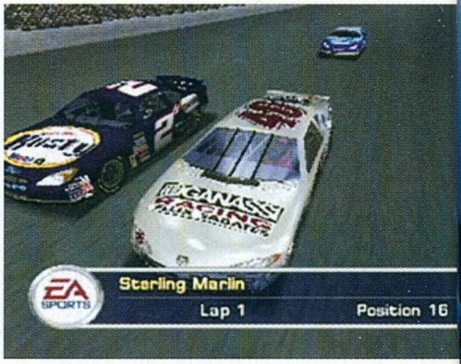
Azt viszont nem tudom eldönteni, hogy a valósághűség pozitív tulajdonságai közé, vagy az engine hibái közé jegyezzem fel, amikor egy-egy kanyarból kiérve az irányító elengedésére megpördül az autó. A különböző nézetek mellett természetesen nem hiányzik a verseny utólagos összefoglalója sem, ahol éppen ezek a pördülések, ütközések, no meg a heroikus előzési jelenetek szerepelnek szépen egymás után.

A karrier módnak köszönhető extra színezet nagyon jót tesz a játéknak, hiszen egy jobbára csak balkanyarokat kínáló betonteknőben, féket csak baleset kikerülésekor használva robogni csöppet talán unalmas. Mielőtt még a NASCAR-megszállottak levélbombákkal tömik tele a szerkesztőség postafiókját, azért hozzáteszem, hogy ez személyes vélemény. S bár én már zsenge ifjú koromban sem szerettem a levesestányér peremén körbe-körbe tologatni a „medzsóimat", ezt a NASCAR feldolgozást a karriermód jelentette plusz kihívásnak köszönhetően még érdekesnek is találtam. No meg a teljes igazsághoz az is hozzátartozik, hogy a NASCAR itt nem csak a tribünről teljes egészében bálátható oválpályákról szól, s a két országúti versenyt néhány képzelet szülte pályával is kiegészítették a Tiburon programozói.

Schuerue
schuerue@freemail.hu



■ Ez a safety car vagy az első helyezett?



■ Úgysem férsz el köztünk!

■ POZITÍVUM

- Versenyzői életpálya
- „Leharcolható", tönkretehető kocsik
- Országúti verseny

■ NEGATÍVUM

- Csak 18 autó van a pályán
- Nincs kommentár
- Nem esnek ki versenyzők

■ BARÁTOK KÖZT

- NASCAR Thunder 2002
- NASCAR Heat
- NASCAR Thunder 2001

GRAFIKA	87 %
HANG	50 %
ÉRTÉK	85%

■2 játékos ■NTSC ■ www.thunder2002.ea.com

X-MEN MUTANT ACADEMY 2

■ ÖKLÖK, LÁBAK, SZUPER-ERŐK

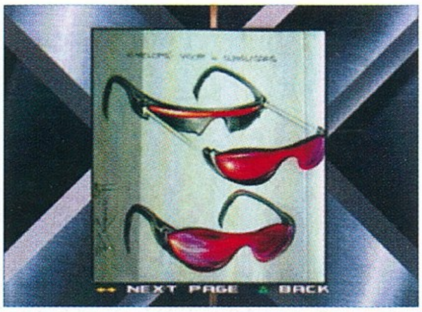
TÍPUS VEREKEDŐS KIADÓ ACTIVISION FEJLESZTŐ PARADOX DEVELOPMENT MEGJELENÉS 2001.09.21. (PAL)



■ Szabadedzés Cyclops pofozóbabával



■ Akcióban a neheztüzérség



■Jutalom: képek a film grafikai terveiből

Hála a játékosok védőszentjeinek, vagy a szigorú licencszerződésnek, a Paradox programozói nem váltották át a hollywoodi „miért is szomorú és magányos dolog mutánsnak lenni egy tucatnyi hasonló között" történetmesélős hangulatot. Megmaradtak a lassan másfél éves kaptafánál és készítettek egy – a Street Fighter-iskolát követő – klasszikus verekedős programok minden ismérvének megfelelő, ám többnek lenni nem akaró játékot.

Elődjével igen szoros rokonságban áll ugyan a játék, de ennél a kategóriánál ez nem is akkora probléma, egy jó verekedésnél nem újat, gyökeresen eltérőt kell nyújtani, hanem a lehető legtöbb szempontból többet adni. Szerintem éppen a hardcore-fanatikusok lennének a legjobban felháborodva, ha a hosszú játékórák alatt begyakorolt támadásokat, készségszintre fejlesztett kombókat, egy-azegyben el lehetne felejteni. Azért a film nem vonult el minden következmény nélkül, a háttérekben és kameramozgási effektekben a játékon hagyta nyomát, ez viszont még jót is tett neki. A teljes igazsághoz azért hozzátartozik, hogy a legtutibb, filmből örökölt képi effektus, a mindent elsöprő támadásánál kimerevedő mozgás és a karaktert körbejáró kamera sokkal inkább a Mátrixot juttatja eszembe, s nem az X-Men moziváltozatát.

A játék savát-borsát jelentik a kombinációk és speciális mozgások, az elsajátításuk viszont nem egyszerű – nem egy jónak ígérkező program bukott már meg azon, hogy túl bonyolultak voltak a billentyűkombinációk, vagy épp azért, mert túl egyszerűre vették a figurát és nagyon egysíkú volt a küzdelem. A mutáns akadémiánál ezt egy ötlettel oldották fel, az akadémián ugyanis tanulni szokás, s így máris beleillik a kerettörténetbe a gyakorlószoba, a billentyűkombinációkat sorra bemutató tanmenet és az önálló ismétlés lehetősége. Az elsajátított tudásról pedig zárthelyin kell számot adni, csak éppen itt vérmes ellenfelekkel zárják össze a vizsgázókat, az eredmény pedig nem a vizsgáztató döntésén múlik, hanem azon, hogy ki marad állva.

El lehetne kezdeni számolgatni, hogy hol, mi és mennyivel lett több, ami a hat új karakter és az igen csinos bónusz-tárlat (a film grafikai terveivel és győzelmekre megnyíló finomságokkal) esetében még egyszerű feladat, de a mozgások összehasonlítgatása és számolgatása már a legnagyobb fanatikusoknak is komoly feladatot jelent. Azért a játékot meghajtó motor sem maradt érintetlen, sok apróság és talán némi gyorsulás mellett megszűnt az X-Menek földhözragadtsága, már nem csak egy rövidebb-hosszabb ugrás erejéig lehet elrugaszkodni az anyaföldről. A vetődéseken túl a légi kombóknak és a karakterenként változó speciális ütéseknek köszönhetően akár egy parázs légiharc is kivitelezhető.

Az pedig már a Street Fighter-stílus keretein kicsit túlmutató szint visz a küzdelembe, hogy az X-Menek jellemző stílusában, szuperképességeik természetében megmutatkozó különbségeket ismernie és használnia kell a játékosnak a győzelem eléréséhez. Míg a belemenősebb fazonok (pl: Wolverin és Beast) izomból, kombókat és speciális támadásokat szórva harcolnak, addig (az első részből egyaránt hiányzó) Rogue és Hawok az alapszintű támadásokat szuperképességeikkel ötvözve a leghatékonyabbak. A szintén eltérő játékstílust kívánó „tüzérségi" karakterek (Cyclops és Mystique társaságához Forge csatlakozott) használatának rejtelmeivel pedig akkor sem árt közelebbi ismeretséget kötni, ha a különféle küzdelmi módokban nekik csak az ellenfél szerepét szánjuk. A küzdelmek egyedi lefolyását szavatolja a Super Meter System is, ami a bevitt találatok után három, szépen, folyamatosan feltöltődő szintet jelent, a különlegesen megjelenő formája pedig azon múlik, hogy indításukkor melyik mező volt éppen aktív.

A feelingre igazán nem lehet panaszunk, nem csak a mozgások kidolgozottak, de a karakterek és hátterek is, sőt az előbbieken is egész szép árnyékolásokat és igen részletes textúrákat fedezhetünk fel, már ha a startjel előtt rendelkezésre álló néhány másodpercben erre koncentrálunk, mert utána épp elég más figyelni való akad. A beszólásokra pedig külön érdemes odafigyelni, mert nem csak egyediek, de többségüket igen fanyar humor színezi. Amikor Beast – a maga 40 centis acélkarmaival – porig alázott áldozatával közli, hogy az erőszak nem megoldás, az már az agyeldobás kategória.

Az X-Men, mint alaptéma, abból a szempontból is szerencsés választás, hogy élvezeti értékén nem ront a vér hiánya, hiszen a mutáns szuperhősök közismert tulajdonságai közé tartozik, hogy mosolyogva viselik azokat a pofonokat is, amiben egy erős fizikumú, normális ember minimum a fél arcát elvesztené. Látványban pedig bőven kárpótolnak a színes fények, robbanások, vagyis a szuper erők kinyilvánításának vizuális kísérőjelenségei.

Schuerue
schuerue@freemail.hu



■ POZITÍVUM

- Szinte végtelen számú mozdulat
- Super Meter System
- Eltérő küzdőstílusok

■ NEGATÍVUM

- Az első sikerig sokat kell gyakorolni
- Maximum ketten játszhatják
- Némely háttér igen szűkös

■ BARÁTOK KÖZT

Tekken 3		
X-Men Mutant Academy 2		
Gundam Battle Assault	01/02	52%

GRAFIKA	92 %
HANG	90 %
ÉRTÉK	89 %

■2 játékos ■NTSC ■www.activision.com



■ A sarki bújócskabajnokság ideiglenes túlélője



■ A jó és a rossz – a csúf még biztosan lapít valahol



■ Ez nem az Üllői út, mit keresnek rajta ezek a fák?

LUCKY LUKE WESTERN FEVER

■ ÓDZKODJUNK A KOMOLYSÁG LÁTSZATÁTÓL!

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ INFOGRAMES FEJLESZTŐ KALISTO MEGJELENÉS 2001.11.02. (PAL)

Láztípusból ismeretes ugyebár maláriás-, váltó-, s számos gyulladásnak és fertőzésnek kísérő tünete. Lucky Luke – vagy ahogy az első magyarra fordított képregényekben elkeresztelték, Villám Will (Alfa), esetleg Talpraesett Tom (az újvidéki képregénykötetben) – azonban a láz nem kimondottan orvosi, ámbár nem kevéssé veszedelmes változatát, a vadnyugati lázat terjeszti. A csípőből érkező hajszálpontos lövések ugyanis mindennél gyorsabban döntik le a beteget, mert hiszen azok a gonosztevők komolyan (nyaktól felfelé) betegek lehetnek, akik belekötnek a cowboyba, hisz ő tudvalevőleg gyorsabban lő, mint az árnyéka.



Képregényhősöket megjelenekelni egy játékban egyszerre könnyű és nehéz feladat a fejlesztőknek. Könnyű, hiszen a rajongók nem csak ugranak az ismerős névvel díszített lemezre, de elnézőbbek is egy ilyen programnál, még az átlagos játékmenetet, vagy a túl egyszerű, egysíkú történetet is kacagva elnézik, ha megkapják azt a hangulatot, amit egy-egy füzet lapozgatásakor. Márpedig ezt a hangulatot visszaadni nehéz feladat, igazodni kell a rajzoló és a szövegíró által megszabott keretekhez, hiszen ha nem úgy beszélnek az ismert szereplők, vagy nem jelennek meg a jellegzetes mozdulatok, akkor ugyebár vége van a világnak. Kivitelezés szempontjából a vadnyugati láz igencsak eltalált program, pedig itt nem két dimenzióban zajlanak az események, a grafikusoknak és programozóknak azonban igen ügyesen sikerült a tér harmadik irányába is kiterjeszteni a szereplőket, és meg tudtak alkotni egy olyan mozgásrendszert, amiben az Alfá-ból megismert mozdulatok mind helyet kaptak. Lucky Luke a Rigaláncs lazaságból a zsírozott villám gyorsaságával rántja elő hatlövetűjét, a Dalton-fivérek nindzsákat megszégyenítő stílusban lopakodnak, Rantaplan pedig állandó gondban van lábainak koordinálásával. Az már egy másik kérdés, hogy azok számára, akik nem kerültek közeli kapcsolatba a képregényekkel, vagy legalább a Terrence Hill-féle feldolgozás-filmek valamelyikét nem látták, elég lesz-e ez az üdvösséghez.

■ Szomorú aktualitást ad a programnak, hogy Lucky Luke atyja, Maurice de Bevere, vagy ahogy mindenki ismerte Morris, 77 éves korában 2001. június 16.-án meghalt. A magányos vadnyugati jófiú kalandjai így az első, 1947-es megjelenés után 54 évvel véglegesen révbe értek. Morris-nak köszönhető az önálló képregények megjelenése is, hiszen ő volt az, aki hősét elsőként nem csupán egy magazin néhány oldalán, de egy teljes lap terjedelmében jelentette meg.



■ Háztetőre bújt a pimasz

A lepukkant porfészkek, kopott ivók, indián falvak légkörét TV-re lopó környezetben – bár némi labirintus-utánérzés egy-két alkalommal tapasztalható – egyenesen vezet a flegma cowboyt irányító játékos útja. Maga az akció nem folyamatos, hiszen lövöldözés előtt a játék elveszi az irányítást, s gondosan egy fedezék mögé viszi a villámkezű hőst, s innentől a d-pad gombjai a colt csövét mozgatják az ellenfelek felbukkanási pozíciói között. Ezeket az összecsapásokat még az árnyéknál is gyorsabban tüzelve sem könnyű megnyerni, hiszen szép számmal akadnak a fehérkalapos jófiú életére fenekedő népek, s nem átallnak párbaj helyett csapatosan támadni. A tűzgomb mellett így a lebukást vezérlő billentyűnek is bőven jut szerep, márcsak azért is, mert forgótárban is ekkor kerülnek pótlásra az elhasznált golyók. Az igazán nagy tumultusban, ahol még a mandineres lövésekkel is biztosan brillírozó pisztolyhős tudása is kevés lenne, az extra szerencsét hozó lóhere mellett némi dinamitot is igénybe lehet venni, bár ez a korabeli kézigránát Lucky Luke jellemének erős megsértése.

Arról, hogy két lövöldözős helyszín között se unatkozzon a játékos, némi beszélgetéssel, békés mexikóiak, aranyások, vagy épp idős, de harciasan vallásos hölgyek „roppant hasznos" információ áradatával gondoskodik a program. Ezen kívül minimális gyűjtögetést is kevertek a történetbe, a továbbjutáshoz elengedhetetlenül szükséges ajtókulcsot, kispárnát, tömény alkoholt kell megtalálni, s néhány képernyővel arrébb hurcolni.

Schuerue
schuerue@freemail.hu

■ POZITÍVUM

- Meglepően jól megoldott 3d
- Ismerős szerepelők, ellenfelek
- Megjelenik az összes vadnyugati helyszín

■ NEGATÍVUM

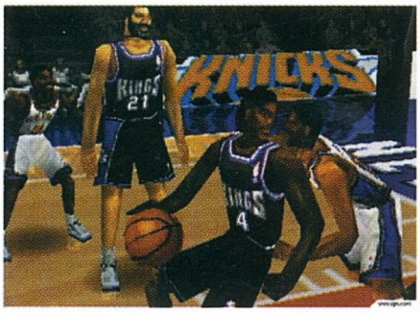
- Agymunka a minimumon
- Gyakran ismételt hátterek, tereptágyak
- Egysíkú játékmenet

■ BARÁTOK KÖZT

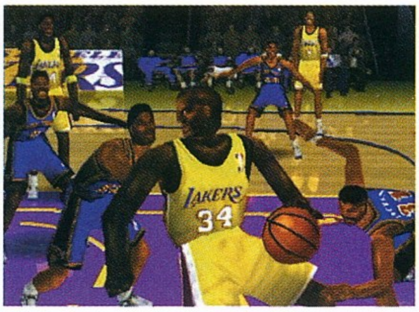
- Lucky Luke Western fever
- Lucky Luke On the Dalton Trail
- Asterix and Obelix take on Caesar

GRAFIKA	85 %
HANG	78 %
ÉRTÉK	84%

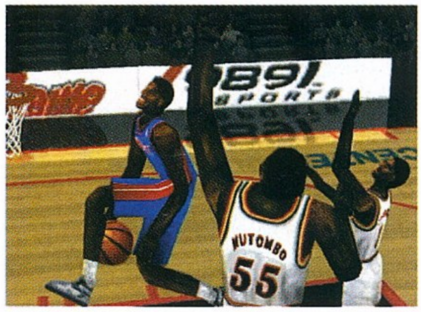
■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.infogrames.com



■ Ne tapizz, testvér!



■ Hárman is fenik rám a fogukat

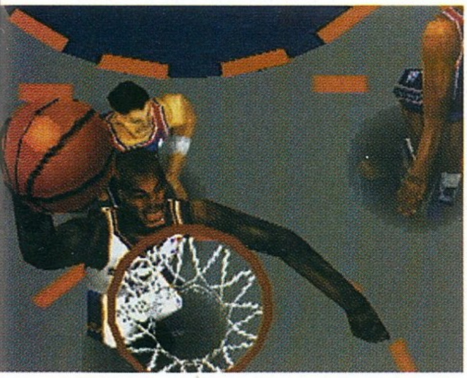


■ Csak nehogy a lábam közé pattanjon!

NBA SHOOTOUT 2002

■ ZSÁK-ZSÁK-TELIZSÁK...

TÍPUS SPORT KIADÓ SONY FEJLESZTŐ 989.SPORTS MEGJELENÉS 2001.09.19 (NTSC)



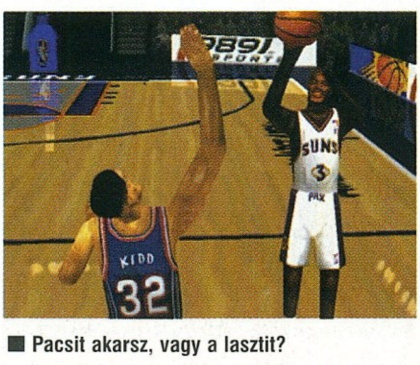
■ Egy új tehetség: Zsák Kusztó

Ismét nagy küzdelem folyik, de nem csak a palánk alatt, hanem a fejlesztői műhelyek irodáiban is. A Sony-nak ugyanis nem titkolt célja, hogy kitörjön az Electronic Arts sportjátékainak árnyékából. Szerencsére ezzel a versenynyel a játékosok is nyerhetnek, hiszen a pénzünkért folyó küzdelemben szebb, jobb, ügyesebb, részletesebb (és még hosszan sorolhatóak lennének a jelzők) programok születnek.

Ma már egy sportjátéktól igen sokat várunk el. Nem csak nagyjából emberi mozdulatokat egy halom kvázi humanoid alkatú figurától, hanem felismerhető, egyedi mozdulataikat megvillantó valódi játékosokat is. Nem csak rövidebb-hosszabb meccseket a pályán, de hiteles adatokkal operáló játékos statisztikákat és csapat menedzsmentet is. Nem úgy akarunk bekapcsolódni a játékba, mint azt az iskolaudvaron, vagy a parkban tehetjük, mi abba a csillogó, élsport miliőbe szeretnénk belecsöppenni, amit a stadionban, vagy még inkább: a TV-közvetítésben látunk. S mindezt kellemesen kézre álló, de ugyanakkor egyedi megoldásokra, stílusos játékra is módot adó irányítással szeretnénk megtenni. A 989.Sports játéka most ráadásul jó időben is jelenik meg, annak ellenére, hogy a látványvilág fejlesztése mellett az irányítást is erősen megdolgozták.

Az észak-amerikai kontinens kedvenc labdajátékai közül számomra a legérthetőbb és legkedvesebb kosárlabda virtuális megvalósítása elég összetett feladat, hiszen ez egy nagyon pörgős játék (főleg abban az utánozhatatlan fekete ritmusban), az élményhez nagyon sokat adhat és vehet el belőle az irányítás. Ha túl egyszerű, akkor a játék szépsége és hangulata veszik el, hiszen hiába minden egyes megálmodott támadás, ha nem lehet levezényelni. Ha túl bonyolult, akkor meg a kedvem megy el a gyakorlástól, mielőtt tényleg összejönne egy látványos ziccer. Az NBA ShootOut 2002 éppen kézre esik, már az ismerkedés során lehet vele nyerni, egyszerű passzolgatással-rádobálással, de némi tapasztalatgyűjtés után már nem csak hatásos, hanem látványos akciókba, az erőszakos célszerűség mellett stílusosan taktikus játékba is könnyen bele lehet fogni. A könnyedség elsősorban azoknak az egyszerű automatizmusnál fejlettebb, kis túlzással már valóban intelligensnek nevezhető megoldásoknak köszönhető, amik a csapattagok közötti váltásoktól a passzokon át a zsákolásig mindenben a játékos segítségére sietnek.

Ezek a nagy könnyítések, mint például az automatikus védekezés, talán kissé túlságosan is "aláteszik a széket" a játékosnak, viszont nem kezd hullani a haja a hosszú és csúfos vereségektől hemzsegő begyakorlás alatt. Szintén a gyakorlási kedvet erősíti, hogy az exhibition, tournament, NBA All-Star, playoff és egyéb módokban lezajlott küzdelmekről kőkemény statisztikát vezet a program, és igen kellemes érzés hátradőlni, amikor az ember megkapja az "Év védő játékosa" megtisztelő címet. Majdnem olyan jó, mint a haverok vereségtől megnyúlt arcába kacagni, mert természetesen erre lehetőség van, maximum négyesben megvívva a meccseket.



■ Pacsit akarsz, vagy a lasztit?

Látvány és hangvilágának kialakításában nem annyira a jelenlét, mint inkább a TV-s jelenlét volt a kiadó által megcélzott élmény, erről külön a közvetítés stílusú megjelenítés hivatott gondoskodni. A kommentátor (Ian Eagle) harsányságtól sem mentes dumájába behallatszó közönség az a háttér, ami a legtöbbünknek az NBA-t jelenti. A pályán zajló események hitelességéről, a figurák felismerhető egyediségéről, 400 motion capture-alapú játékosmozgás gondoskodik, s - természetesen, mint licenc játék - az eredeti csarnokokról vett modellekbe helyezi a csapatokat. A számos élethű elem között azonban a legnagyobb királyság a saját karakter, aki bár nem létezik a valóságban, de épp ezért a játékos ideális kosarasát (vagy épp saját magát) viheti a pályára, s már nem csak adatait, de még egyedi zsákolását is meg lehet szabni.

Schuerue
schuerue@freemail.hu

■ POZITÍVUM

- Rengeteg egyedi mozdulat
- Intelligens rásegítés az irányításban
- TV közvetítés-szintű kommentár

■ NEGATÍVUM

- Nem sokat fejlődött a tavalyi részhez képest
- Rosszul illesztett végtagok, fejek
- Nehezebb fokozatban néha csal

■ BARÁTOK KÖZT

- NBA Live 2002
- NBA ShootOut 2002
- NCÇA Final Four 2001

GRAFIKA	87 %
HANG	90 %
ÉRTÉK	85%

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.scea.com



■ Így jár az, aki ingatag talajra téved



■ La balerina



■ A kecskék általában kifektetik az embert..

BARBIE EXPLORER

■ MŰANYAG RÉGÉSZLÁNY

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ BARBIE SOFTWARE FEJLESZTŐ RUNECRAFT MEGJELENÉS 01.07.09. (NTSC) 01.11.30. (PAL)

Köztudott, hogy minden kislány kedvence, Barbie, régi név a szakmában. Bizony, nem is gondolnánk, hogy a hölgy, feszes kis cickóival és szőke hajával az ötvenes évek vége óta bolondítja meg a rajongókat, és bírja rá a leánygyermekeket, hogy anyjuk szoknyáját telebömbölve kikönyörögjék a legújabb divatirányzatnak megfelelő modellt.



■ Sóhajok hídja, remélem átugrom

■ POZITÍVUM

- Több, mint amit várnál tőle
- A zenét és a hangokat nagyon eltalálták
- Kellően nehéz, lehet vele bíbelődni

■ NEGATÍVUM

- Idegtépő irányítás
- Lapos és lopott sztori
- Néhol pixeles a grafika

■ BARÁTOK KÖZT

Tomb Raider Chronicles	01/01	80%
Barbie Exploler		
Scooby Doo and the Cyber Case	01/12	72%

GRAFIKA	70 %
HANG	71 %
ÉRTÉK	74%

■ 1 játékos ■ NTSC ■ www.barbie.com

Az viszont meg sem fordult a fejemben, hogy szerencsétlenre ráerőltetik ezt az Indiana Jones-os stílust...

Első ránézésre látszik, hogy a Barbie Explorer egy Tomb Raider-koppintás. Más kérdés, hogy mire volt ez jó, hiszen gondolhatták, hogy esélyük sincs Larát kiütni a nyeregből. Hiszen mi jut eszébe az embernek, ha meghallja azt a nevet, hogy Barbie? Barbie háza, Barbie barátja, és a Barbie-rózsaszín... csak hogy néhány dolgot említsek.

Lássuk, mi fán terem a dió, vagyis miként is kerülünk mi a képbe. A hölgy riporterként dolgozik az egyik magazinnál, amikor felkérik, készítsen interjút a helyi múzeumban Dudley professzorral. Az interjúkészítés során a professzor egy misztikus ősi tükör történetéről mesél neki, mely tükör négy hiányzó darabból áll össze, de ha összeáll, akkor aztán nincs kegyelem – kiderül, ki a leggyengébb láncszem! A professzor birtokában van egy térkép, ami tartalmazza a hiányzó darabok pontos helyét, ám szüksége lenne egy rettenthetetlen kalandorra (miért pont Barbiera gondolt?!), aki magára vállalja a hálás feladatot, és megszerzi a hiányzó részeket.

Mielőtt belevágunk a közepébe, érdemes egy kicsit elidőzni a Virtual Reality Trainingben (így hívják a gyakorlópályát a játékban), csak hogy tisztában legyünk az irányítással. Ugyanis aki kicsit nagyképűen fog neki, az amúgy nem könnyű játéknak – komolyan mondom, magam is meglepődtem mennyire szívatósra sikerült – annak bizony kicsit poros lehet az arca. Mivel a játék „enyhén" Tomb Raider-szagú, hasonló dolgokat művelhetünk a leányzóval, mint Larával. Tud függeszkedni és sziklát mászni is, ha úgy hozza szükség.

Az éles küldetésekben Afrika, Tibet és Egyiptom vadabbnál-vadabb tájain kalandozhatunk – ugyanis ezen a három helyszínen találhatók a hiányzó darabok (valamint egy negyedik, később megnyíló pályán). A néha csak egyszerű rohanás mellett sok nyakatekert helyzettel, valamint trükkös csapdák kombinációinak megfejtésével is meg kell birkóznunk. Frankón meglepődtem, mikor feltűnt, hogy itt is gyémántokat lehet gyűjtögetni – ha másért nem, hát a hecc kedvéért. Ezenkívül szívecskéket szedhetünk fel menet közben, mindegyik színű más-más mértékben növeli életerőnket, azonban ha egy nagy pirosat látunk (persze nem az idegtől) akkor örülhetünk, az egy teljes életet jelent. Néhány sérthetetlenséget adó és a feladatok végrehajtását segítő eszköz is segítségünkre lesz a játék folyamán: pl. egy túrabakancs (amivel a csúszós terepeken juthatunk keresztül), varázsfáklya (amit felszedve mágikus fény kibocsátásával titkos „bejáratokat" mutat meg), valamint a mozgó platformok lassítására szolgáló gömböcske, csak hogy egy párat említsek.

Jótanácsként kezdjük azzal, hogy memóriakártya birtoklása nélkül nem érdemes nekikezdeni a játéknak, mert ha sikerült felélni az ajándékba kapott húsz életet, és nem tudunk menteni, a gép minden szívfájdalom nélkül a játék újrakezdésére biztat.

A Barbie Explorer irányításában azért találtam jócskán hibát: finom helyváltoztatásokat nem lehet végrehajtani, ám ez még csak-csak megoldható, a helyzet akkor válik idegesítővé, amikor nem egyenesen előre kell ugranunk, hanem valamerre srégen, ezt ugyanis piszok nehéz kivitelezni. Bizony előfordul, hogy egy-egy feladat végrehajtásánál igencsak szívjuk a fogunkat. A grafika igen változatos, de csak abban az értelemben, hogy vannak szembántóan pixeles részek, de helyenként igen pofás megoldásokkal is találkozunk. A kameraváltással sem sikerült maradandót alkotni, olykor-olykor igencsak nyújtogatni kell a nyakunkat, ha tisztában szeretnénk lenni vele, mi is a pálya. Az viszont nagyon bejött, amit a hangeffektusokkal alkottak, például amikor Tibetben nyomulunk, ropog a lábunk alatt a hó.

Igazából tényleg csak azzal van baj, hogy nagyon TR-szagú (bár meg sem közelíti annak komolyságát és színvonalát) – legfőképp ez a kincskeresős sztori, de figyelembe véve, hogy nyilvánvalóan a fiatalabb lányoknak készült a program, ez talán bocsánatos bűnnek tűnik.



■ Plastic Raider akcióban

Anit@
anita@vogel.hu

SPIDERMAN 2 ENTER ELECTRO

"PÓKARC VS GONOSZOK - MÁSODIK MENET"

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ VICARIOUS VISIONS FEJLESZTŐ ACTIVISION MEGJELENÉS 2001.10.18. (PAL)



Japán utánérzés: sumo-viadalra készülünk



Kinyitottam a tűzcsapot...



Két ilyen benga ellen kosarazni?!

A Pókember sokféle formátumban megjelent már, így a játékokban is időről-időre felbukkan. Playstationön egy éve jelent meg az első rész – szép sikert aratva. Pofás volt, jó volt, sok kellemes percet szerzett, s hozta azt a szintet is, amely a rajongóknak és a mezei játékosoknak is egyaránt megfelelt. Mint megszokhattuk, ha egy játék sikeres, annak egyenes következménye, hogy elkészítik a folytatását is. Az „Enter Electro" névből már sejthető, ezúttal ki is lesz Peter Parker (azaz a Pókember) életének megkeserítője...

A játékot nyüstölve néhány perc múlva belehasít az emberbe a gondolat: „De hisz ez teljesen ugyanaz, mint az előző rész!" Más a történet és egy kicsit a helyszínek is változtak, de semmi látvány-, vagy játékmenetbeli változás nem látszik, és ez azért túlzásnak tűnik. Alapvetően nem kell mást tennünk, mint a Pókiránytűt követve megkeresnünk az aktuális bajforrást, s eközben lepofozni az összes rosszfiút, majd az elmaradhatatlan főellenségeket. A megtalálással még nem is lenne probléma, hiszen a követendő irányt folyamatosan látjuk, azonban a közlekedéssel már akadhatnak kisebb-nagyobb gondok. Hősünkkel elég sokszor megesik, hogy bizonyos helyeken lepottyan, pedig nem ezt várná el tőle az ember. A kisebb mélységeket ugrással tudjuk áthidalni, a nagyobbakhoz azonban szükség lesz a háló-hintára. Ennek effektív kezelése némi gyakorlást és sok szerencsét igényel. Szerencse kell ugyanis ahhoz, hogy ne pont a kritikus pillanatban ragadjon be a kamera, vagy sikerüljön a megfelelő helyen landolnunk.

A feladatok, problémák megoldásához azonban nem elég pusztán az öklünket beélesíteni, szükség lesz a szürkeállományunkra is. Különféle tüzek eloltása, bombák hatástalanítása, és számos egyéb apró, ilyen kaliberű dolgot kell megoldanunk. Ezenkívül szükség lesz a szuper-képességekre – Peter ötletes találmányának hála, sok mindenre képesek vagyunk a pókfonál segítségével. Burkot vonhatunk magunk köré, mely ideiglenesen véd a támadásoktól, összekötözhetjük az ellenfeleket, vagy akár magunkhoz ránthatjuk, majd néhány ökölcsapással leteríthetjük őket. A pályákon megtalálhatóak az előző részből már ismerős dolgok (életerő, páncél, képregények), de vannak újdonságok is, mint a speciális elektromos páncél, vagy a jég-háló, mely nagyobb sebzést okoz. Sok esetben szükségünk lehet az L1-el aktiválható célzórendszerre, mellyel körülnézhetünk, vagy akár az általunk kinézett helyre hintázhatunk.

Ebben az epizódban az irányítást és a kamerakezelést sikerült valami hihetetlen módon elrontani. Ha egy bizonyos irányba kell néznünk, akkor egy igen kellemes tornamutatványnak nézhetünk elébe. Szélkakasként forgolódunk, mire sikerül elénk varázsolni a céltárgyat. Ez nemcsak kezelési gond, a kamera is igen aktívan segédkezik. Idegesítő, hogy legtöbbször nem is a saját ügyetlenségünknek, hanem ennek a hibának köszönhető, hogy nem tudjuk megoldani az időlimites feladatokat.

Amennyiben – legalább is az irányítást tekintve – nem vagyunk még szakértők, mielőtt nekivágnánk a kalandnak, válasszuk a training opciót. Itt elsajátíthatjuk karakterünk irányítását és a különféle speciális képességek használatát, vagy adott feladatokat kell minél rövidebb idő alatt teljesítenünk (feliratkozhatunk egy dicsőségtáblára is), de van egy olyan rész is, ahol nincs más dolgunk, mint leverni az elénk kerülő fickókat. Választhatjuk a Kid módot is, mely annyiban különbözik a normáltól, hogy a kapott sérülések sokkal kisebb mértékben ártanak főhősünknek.

Most sem hiányozhatnak a különféle kollekciók: információk, képek találhatók a szereplőkről, hősünk különféle ruházatairól, valamint a már megnyert, illetve összegyűjtött képregények borítóit is megnézhetjük. Ha szert teszünk egy újabb pókbőrre, azt felöltve újra átküzdhetjük magunkat a történeten (később sajátot is tervezhetünk, meghatározott képességekkel). A szórakozás – elvileg – hosszú időre biztosítva van, a gyakorlatban azonban nem sokan fognak huszonötödszörre is nekiugrani ugyanannak a sztorinak az új ruci miatt.

Egy év hosszú idő, azonban úgy látszik, a fejlesztőknek mégsem volt elegendő idejük a továbblépésre és a minőségi munkára. Pedig az engine adott volt, csak a hibákat kellett volna kijavítani és a régi motort továbbcsiszolni. Spidey a lehetőségekhez képest folyamatosan „kommentálja" az eseményeket, s a vicces beszólások még nem is tűnnek erőltetettnek. A zene is teszi a dolgát, de mintha kissé egysíkú, jellegtelen volna.

Ez a folytatás igen szegényesre sikeredett, s nem igen ér az előd nyomába. Míg az első rész igen széles körben aratott sikert, a mostanit inkább csak a rajongók fogják díjazni. Kár érte, a Pók-kultusz azért ennél sokkal többet érdemelne...



B-ChromE
b-chrome@freemail.hu

POZITÍVUM

- A hangulatot azért nem sikerült elrontani
- Ötletes gyakorlási lehetőség
- Érdekes részfeladatok

NEGATÍVUM

- Borzalmas kamerakezelés és irányíthatóság
- Nem sok minden fejlődött az előző részhez képest
- A lehetőségek ellenére gyenge szavatosság

BARÁTOK KÖZT

SpiderMan		
Danger Girls	00/01	73%
SpiderMan 2: Enter Electro		

GRAFIKA	71 %
HANG	72 %
ÉRTÉK	68%

1 játékos ■ PAL ■ www.activision.com



Vasrács mögé is csak egy szőke nő tud fedezékbe húzódni



A célkeresztben: Vallery Irons, azaz Pamela



Fő a változatosság: bunyó helyett egy kis lopakodás

V.I.P.

TÖBB, MINT TESTŐR?

TÍPUS AKCIÓ KIADÓ UBI SOFT FEJLESZTŐ KALISTO MEGJELENÉS 2001.11.23. (PAL)

Vannak bizonyos filmek, amiket ha jó érzésű ember meglát a TV-ben, azonnal a távkapcsoló után nyúl. Nem, történetesen nem a mexikói/brazil/perui/venezuelai szappanoperákra gondolok, hanem ami még azoknál is sokkal silányabb: az amerikai akciósorozatokra. Ezek azok a filmek, amiknél a morcos képű gazemberek a végén mindig meglakolnak, s a csinos kislányok mindig összejönnek a macho főhőssel. Avagy fordított szereposztásban a kislányok brillíroznak főhősként, s szimplán a retiküljükkel tudnak olyan salléreket lekeverni, hogy holmi Vietnámot megjárt testőrök is két méternyire szaltóznak arrébb.

Szó se róla, nyilván nem adnának ilyen filmeket, ha senki sem nézné őket. Úgyhogy tulajdonképpen megállapíthatjuk: nagy érdeklődésre tarthat számot a V.I.P. PlayStationre, mely az azonos című amerikai sorozat (lásd a „csigatévén") alapján készült, s ami ennél fogva sikeresen adaptálta a fent említett sablon valamennyi jellegzetes elemét. Minek is kéne egy érdekfeszítő, értelmes történet egy játékhoz, ha egyszer olyan sztárt sikerült megnyerni főhősnek, mint Pamela Anderson. Az ő bájaira (még ha PlayStation-ön kissé szögletesek is) mindenki kíváncsi, akármilyen csapnivaló is maga a játék.

A TV-sorozatban a mi Pamelánk a legtökösebb – akarom mondani a legbögyösebb Beverly Hills-i testőrügynökség tagja: kolléganőivel együtt buzgón védelmeznek minden kaliforniait – már aki elég híres vagy gazdag… E kis szinopszis alapján (melyhez további kommentár talán nem is szükséges) mindenki képben lehet, úgyhogy akkor rá is térhetünk a játék boncolgatására.

Az alapfelállást magától értetődően úgy igyekeztek beállítani, mintha a sorozat egyik részét látnánk. Noha az eredeti színészek idejéből (vagy a játék költségvetéséből) nem futotta igazi filmfelvételekre, a történetmesélő számítógépes animációk meglepően jó minőségűek: egy ilyen bejátszáson értesülünk róla, hogy egy sebész háza körül fegyveresek ólálkodnak, ami rögvest okot szolgáltat egy bevetésre. A házba vezető utat öltönyös gazfickók állják el, akik nem átallják a segítségül érkező csinibabákat elagyabugyálni – már persze ha hagyjuk. Mint egy verekedős játéknál, egymással szemben helyezkednek el a felek, jóllehet ezt leszámítva viszont nem szokványos a dolog: a különféle ütéseinket úgy vihetjük be, ha igen szapora̋n leütjük azokat a billentyűket, amelyeket kiír a játék. Ha hibázunk, az ellenség visz be egy csapást, viszont ha jók vagyunk, mód nyílhat esetleg egy gyors bónusztámadásra. (Utóbbinál nem gond, ha elbénázzuk.)

A V.I.P. tehát tulajdonképpen egy ütemjáték. Az a fajta, amitől az ember idegbajt kap. Minél többet hibázunk, annál idegesebbek leszünk, s a feszültség növekedésével egyre csökken a koncentráló képességünk, lassulnak a reflexeink. A frusztráltságunkhoz kellően hozzájárul az a „kivételesen jó" megoldás, hogy amikor lekésünk egy ütésről, akaratunkon kívül már a következő kombóba nyúlunk bele, amit természetesen ezzel szintén elrontunk – két legyet szalasztunk el egy csapásra. Ráadásul az ellenség teljesen kiszámíthatatlan. Egyszer húsz öltönyöst kéne levernünk, s mindegyiket négyes-ötös kombóval, majd amikor már éppen feladnánk a reményt, váratlanul úgy megyünk át ugyanazon a szakaszon, hogy csak öt embert nyomunk le, azokat is a legegyszerűbb megoldásokkal… Teljesen a véletlentől, illetve a játék kénye-kedvétől függ, mennyire gyorsan tudunk haladni, illetve hogy mikor csapjuk az irányítót a falhoz.



Csak a kerekét, hogy megsántuljon!

Az „akciófilmünket" időnként más típusú jelenetek is színesítik. A leggyakoribb a lövöldözés. Ezek a részek jóval könnyebbek, mint a „zongorázós" epizódok, mivel a fegyverek tökéletesen úgy működnek, mint egy akciósorozatban: elég csak nagyjából célra tartani, s a többit a pirotechnikusok végzik el. Magyarán egy akkora célkört irányítunk, amivel nehéz elhibázni. Ehhez jön még az ellenség bénasága: nyugodtan futkároznak a pisztolyunk csöve előtt, s nem tüzelnek csípőből. Csak akkor válnak veszélyessé, ha már egy jó ideje pirosan villognak, úgyhogy szép sorjában leszedegethetjük őket. A teljesítendő 30 küldetés során az összes lényeges filmbéli szereplő felbukkan (a lányok mellett akad ugyebár két krapek is), sőt irányíthatjuk őket, ezért néha egészen különös, a személyükre szabott feladatokat kapunk. A „különös" jelző pejoratív értelemben is megállja a helyét: például az egyik lánykával két hanghullámot kell egymáshoz passzintani, s azzal semlegesíteni egy biztonsági rendszert… Az ügynökség persze nem ingyen dolgozik, így a játékban is az a cél, hogy pénzt gyűjtsünk. A pénzen végül fotókat és filmeket vásárolhatunk, melyek némelyikén az igazi Pamelában is gyönyörködhetünk.

Összefoglalva a lényeget: egy akció-köntösbe bújtatott idétlen kis ügyességi játék a V.I.P. Leginkább a Parappa-féle táncolós marhaságokhoz hasonlítható, de azoknál legalább zenére kell nyomkodni a kombókat. Ez egy amolyan se füle se farka játék, ami nyilván csak azért készült, hogy ilyen is legyen. Nem nehéz magunk elé képzelni a telefonbeszélgetést, amint a Columbia Tristartól odaszólnak a Ubi Softhoz: „itt van ez a jó kis sorozat, csináljatok már belőle valami játékot!" Hát ez lett belőle.

V.Z.
vzoli@vogel.hu



Na, most ezt jól bokán rúgtam

POZITÍVUM

- Jó minőségű videók, rajtuk felismerhetők az igazi színészek
- Sűrűn lehet menteni

NEGATÍVUM

- Idétlen sztori
- Idegesítő gombnyomkodás
- Abszolúte lineáris játékmenet

BARÁTOK KÖZT

Incredible Crisis	01/03	82%
Mary Kate & Ashley Crush Course	01/11	67%
V.I.P.		

GRAFIKA	70 %
HANG	75 %
ÉRTÉK	54%

1 játékos ■ NTSC ■ www.ubisoft.com

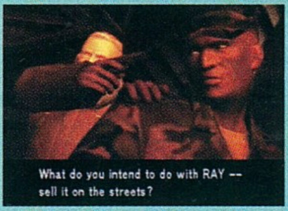


PLAYTIPP

■ 2002 JANUÁR



■ Metal Gear Solid 2



■ Metal Gear Solid 2



■ Silent Hill 2



■ Silent Hill 2



■ Agent under fire



■ Harry Potter (GBA)



METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY
VÉGIGJÁTSZÁS

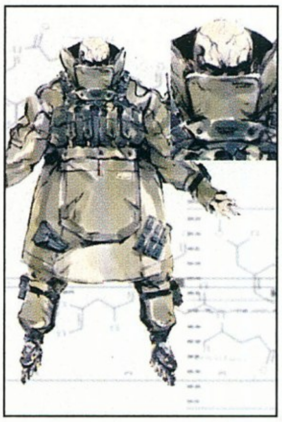
FORTUNE
A Dead Cell tagja. Amint a neve is mutatja, kivételes szerencséje van a csatatéren: úgy hírlik, képtelen meghalni.



VAMP

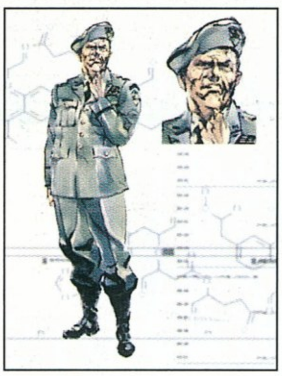

A Dead Cell tagja, Romániában született. Emberfeletti fizikai képességekkel rendelkezik, s a tőrrel bánik a legjobban.

FATMAN
A Dead Cell tagja. Bombabiztos kabátot hord, profi tűzszerész – és mániákus robbantgató.



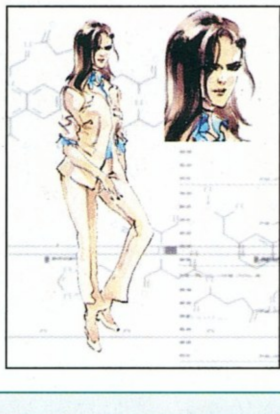
REVOLVER OCELOT


Egy orosz fegyverfanatikus, aki a Revolvert preferálja. Néhai tagja a Foxhoundnak. A Shadow Moses incidens során elvesztette a jobb karját, az életét viszont nem: sikerült elmenekülnie.

CAMPBELL PARANCSNOK


Stratégiai parancsnok a Foxhound speciális egységnél. A Big Shell visszahódításának az irányítója, a codecen keresztül támogatja Raident.

ROSEMARY
Raiden barátnője, akit a hadsereg a küldetés kiértékelésére kért fel. Az állásmentésen kívül sok szerepe nincs, legfeljebb a codecen beszélve „pendít meg néhány érzelmes húrt".



EMMA EMMERICH (E.E.)


Otacon mostohanővére. A bátyjához hasonlóan ő is igazi géniusz, szakterülete a computertechnika.

SOLIDUS SNAKE
A Big Shell elfoglalásának fő szervezője, titokzatos alak.

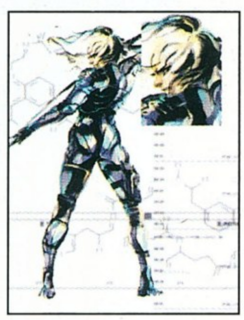


SOLID SNAKE


A legendás hős, aki már háromszor mentette meg a világot a Metal Gearek fenyegetésétől. A beszivárgás nagymestere: mindig végrehajtja a feladatát, bármilyen extrém körülményekkel kell is szembenéznie. Néhai tagja a Foxhoundnak, újabban pedig a Metal Gear-ellenes „Philanthropy" csoport aktivistája.

OTACON


Valódi neve: Hal Emmerich. Korábban a Metal Gear REX fejlesztésének a vezetője volt, de a Shadow Moses incidens után csatlakozott Snake-hez, s megalkották a „Philanthropy" csoportot, melynek célja: a Földön létező összes Metal Gear elpusztítása.

RAIDEN


A Foxhound nevű speciális egység tagja. Raiden még nem vett részt valódi harci helyzetben, mégis rendkívül tapasztalt katona, köszönhetően a VR tréningen elért kimagasló eredményeinek. A Big Shellbe való behatolás az első éles küldetése.

1. A TANKHAJÓ



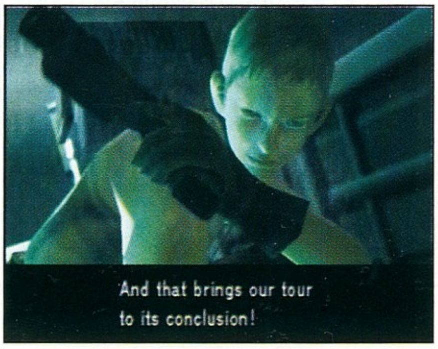
Snake bravúros megérkezését követően a Metal Gear Rayt szállító tankhajóra további hívatlan „vendégek" érkeznek, s ez megnehezíti a dolgunkat. Az orosz kommandósok szemlátomást nem kegyelmeznek egyetlen matróznak sem (jóllehet azok valójában nem is matrózok), s minthogy nyilvánvalóan velünk is hasonlóképpen járnának el, kerülnünk kell a velük való találkozást. Partnerünk, Otacon (miközben ismerteti az alapvető dolgokat) arra kéri hősünket, derítse ki, mi a hajó úti célja. E feladat teljesítéséhez természetesen a hajóhídra kell feljutnunk: a választott nehézségi szinttől függően a hajó bal vagy jobb oldalán nyílik az ajtó a belső térbe. Ott aztán – értelemszerűen – ahol lehet, felfelé kell haladni. A legénységi étkezde szintjén, a folyosón haladva számíthatunk egy aláaknázott, láthatatlan sugarakkal védett szakaszra. Otacon figyelmeztet minket, de egyébként sem nehéz felfedezni az érzékelő oszlopokat, illetve a bekészített robbanóanyagot. Ezen a ponton csak kúszva tudunk átjutni – ha rágyújtunk, láthatjuk is a sugarakat. A kamerákra vigyázzunk: a kábító lövedékekkel sajnos nem lehet semlegesíteni őket (nem úgy mint a játék demójában). A kamerával figyelt folyosón lapuljunk neki a falnak, s úgy osonjunk el.



2. OLGA GURLUKOVICH



A hídon végül kiderül, hogy a nyílt tengerre akarták szállítani a csodafegyvert, majd egy végzetes találkozásra kerül sor Snake és az orosz csapatokat irányító Gurlukovich ezredes lánya között. Olga elintézése nem különösebben nehéz, főleg azoknak nem, akik már orrvérzésig játszották az előzetes demót. Habár Olga „új" trükkel is él: nem csak a ládákat fedő ponyvát használja takarásnak, de egy reflektort is felénk irányít, hogy elvakítson minket. A reflektorba nézni nem egészséges: szinte vakon kell eltalálni a fényforrást. Gyakorlott játékosok azonban megelőzhetik a bajt, s mind a ponyva tartóhevedereit, mind a reflektort már előre kilőhetik. Ami pedig az alapvető technikát illeti (hiszen nyilván nem mindenki játszott a demóval): úgy kell fedezéket váltanunk (például vetődve) hogy azt Olga ne vegye észre – vagyis míg ő a vélt helyzetünk felé lövöldöz, mi nyugodtan becélozhassuk egy másik perspektívából. Persze azért nem túl nyugodtan, mert általában hamar rájön a turpisságra. Természetesen itt is fejlövések ajánlottak. Olga elkábítása után váratlan dolog történik: egy Cypher (kis lebegő kamera) kapja lencsevégre Snake-et, majd azon nyomban el is tűnik. Pikantériája a dolognak, hogy a típus nem a tengerészgyalogságnál, hanem a hadseregnél van rendszeresítve. Valami kezd nagyon bűzleni Snakenek...



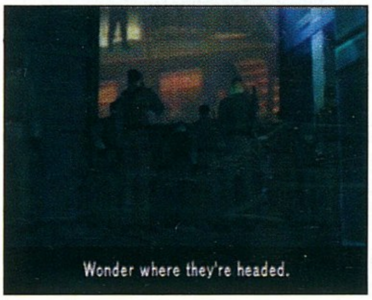
3. A GÉPHÁZ



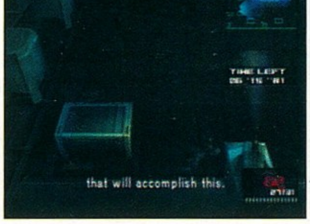
Végre rátérhetünk jövetelünk valódi céljára: fel kell kutatnunk a Tengerészgyalogság által kifejlesztett újfajta Metal Geart, elvégre e pillanatban még a létezése sem bizonyított. Vissza kell mennünk a hajó belsejébe (az árbocról előbb szerezhetünk egy infra szemüveget), s a gépházon keresztül el kell jutnunk a raktérbe. Utóbbi kissé problémás, ugyanis miután átjutottunk a gépházon, egy többszörösen elaknásított szakaszhoz lyukadunk ki, ahol már a szimpla kúszás nem válik be. (A sugarak érzékeléséhez használhatjuk az infravörös szemüveget – az legalább nem rongálja az egészségünket.) A műszaki zseni Otacon szerencsére eligazít minket: a kék kis lámpácskákat kell becéloznunk a robbanóanyagokhoz csatlakozó detonátorokon. Az első eléréséhez (észrevételéhez) álljunk fel a ládára, s onnan célozzunk. Az első sugár kikapcsolásával közelebb férkőzhetünk a második detonátorhoz, majd az semlegesítve a harmadikhoz. A raktérbe vezető hosszú folyosón egy ideig elkerülhetjük az összetűzést az oroszokkal (főleg hogy az egyik őr zenét hallgat, s ezért mögé lopakodhatunk, míg egy másik állandóan elalszik, s így simán elosonhatunk előtte), de végül a célnál mindenképp tűzharcba keveredünk egy osztaggal. Hiába küzdünk bármilyen jól, a történet úgy van kidolgozva, hogy amikor belépünk a következő zsilipajtón, egy elbújt katona ránk zárja a rakteret. Utána a katona hőstettét Ocelot megjutalmazza – egy fejlövéssel. A gazfickó viselkedése nem túl logikus...

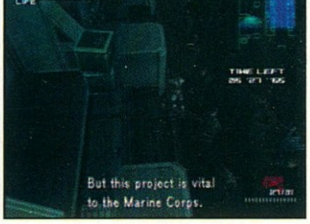


4. A RAKTÉR

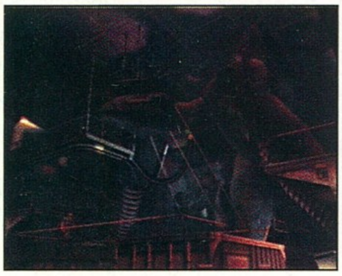


Snake-kel kerülnünk kell mindenfajta feltűnést, hiszen a raktérben épp egy hadseregnyi tengerészgyalogosnak tart előadást Dolph Jackson parancsnok. Ő egy hatalmas kivetítőn látható, mivel a raktér három különálló blokkra oszlik, s magát a parancsnokot a Metal Gear Ray-jel együtt – természetesen – a harmadik blokkban lehet megtalálni. Feltörve a Tengerészgyalogság adatbázisait, Otacon annyit kiderít, hogy kb. hét percig fog a beszéd tartani, vagyis ennyi időnk van a titkos fegyvert lencsevégre kapni. Mindvégig a katonák háta mögött kell maradnunk, s még véletlenül sem szabad a kivetített képen megjelennie a fejünknek – vagyis kússzunk a vetítőnél. A világosabb színű fémlemezeken óvatosabban lépkedjünk, nehogy meghallják a lépteink zaját. A második blokkban két kivetítő váltja egymást, ami azért kellemetlen, mert hol jobbra, hol balra tekintget a tömeg. Természetesen itt is az a célunk, hogy jól időzítve végül átjussunk a terem elejébe, ahonnan az utolsó blokk nyílik.





5. A FÉNYKÉPEZÉS

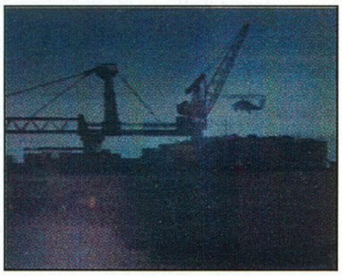




A Metal Gear Rayről végül négy fotót kell készítenünk. Egyet a jobb profiljáról (a sarokból srégen), egy ugyanilyet a másik oldaláról is, egyet azután szemből, s egyet végül oldalról, de úgy, hogy jól látszódjon a tengerészgyalogság logója. Ha megvan mind a négy kép, ugyanabban a teremben a számítógépnél küldhetjük el őket Otaconnak, aki rögtön el is bírálja, melyik kép megfelelő, és melyik nem. (Otacon szerint a codec adásait valaki figyeli, s ezért dönt a számítógép használata mellett.) Ha valamelyik képet elrontottuk, azt újra kell csinálnunk.

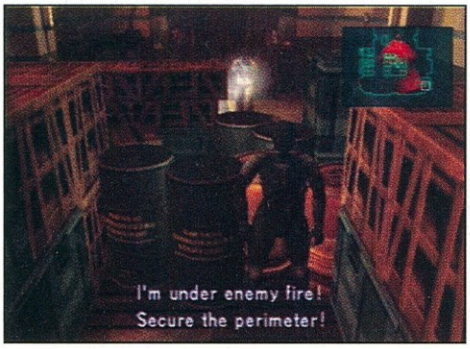
A sikeres fényképezkedés után már éppen lelépnénk, amikor váratlan fordulat következik be. Megjelenik Ocelot a színen, s úgymond „visszaveszi" a fegyvert, s a nyomaték kedvéért Gurlukovich túszul ejti az amerikai parancsnokot. Ami ezután következik, az még váratlanabb: Ocelot végez Gurlukovich-csal, majd a tankhajót felrobbantva távozik a Metal Gearrel. Újabb meglepetés: amikor Snake egy pillanatra szemtől szembe kerül Ocelottal, a vén gazember karja szemlátomást önálló életre kel. Hősünk rádöbben, hogy Ocelot a levágott karját a halott Liquid (az MGS1 legfőbb bajkeverőjének) végtagjával pótolta, aki viszont ezáltal mintha tovább élne benne...

6. A BIG SHELL

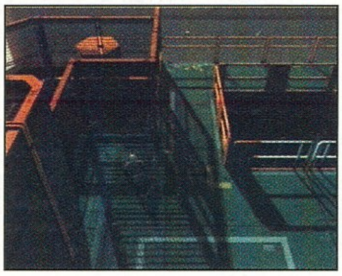


A tankhajó elsüllyedése óta két év telt el: Snake, aki a Metal Gear-ellenes terrorista tevékenysége keretében felrobbantotta a tankhajót, maga is odaveszett az incidensnél – legalábbis így tudja a világ. Ennek ellenére különös módon újra felbukkant a neve: Dead Cell nevű terroristacsapatával (és a néhai Gurlukovich zsoldosainak támogatásával) ezúttal egy víztisztító létesítményt szállt meg a nyílt tengeren, és 30 milliárd dollárt követel az amerikai kormánytól. Miért ekkora az összeg? Ha felrobbantja a létesítményt, azzal beláthatatlan környezeti katasztrófát idéz elő, de ami még ennél is fontosabb: a létesítmény megszállásakor épp a helyszínen járt egy különleges bizottság, melynek tagja volt James Johnson, az USA elnöke is. Nem mindennapi túsz van tehát a kezében.

Közben a Foxhound terroristaelhárító csoport fiatal Snake-jét titokban kirendelik a krízishelyzet megoldására. A félreértések elkerülése végett az eredeti fedőneve helyett Raiden néven kommunikál a főnökével, a korábbi Metal Gear játékból már jól ismert Campbell parancsnokkal. Mint korábban is, a Foxhound teljes titokban dolgozik, így még az a Navy Seals kommandó sem tud semmit Raiden létezéséről, akiket hivatalosan küldött a tengerészgyalogság a helyszínre. Míg a „fókák" a tetőn landolnak, addig hősünk a víz alól, az egyik dokkba behatolva közelíti meg a létesítményt. (Nyilván itt sok játékosban ébred fel a dé ja vu érzés – a továbbiakban még több apró momentum hasonló reakciót válthat ki.)



7. AZ A PILLÉR



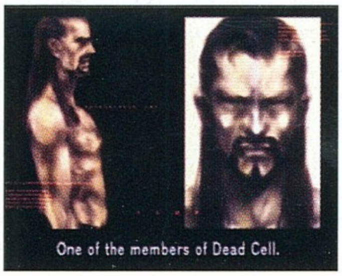
Raiden a codecen keresztül meglepő felfedezést közöl a főnökével: a víz alatt már volt egy friss lyuk az olajszűrő kerítésen, tehát egy másik behatoló jár előttünk. Az illető a liftnél az összes terroristát kiüti, majd utolérve őt egy pillanatra láthatjuk is: kétségtelenül Snake az – még ha a zöldfülű Raiden nem is ismeri őt. (Sajnos az őrök fegyvereit nem tudjuk elvenni, mert felismerő rendszerrel vannak ellátva, vagyis nem lehet ellenük fordítani.) A Big Shellben kis többletmunka vár újdonsült főhősünkre, ugyanis alapvetően nincs radarunk, hanem a térképet először mindegyik színhelynél le kell hívni a helyi számítógép-hálózat ún. csomópontjainál. (A terminálokat nem nehéz felismerni: kék képernyőjük van.) Indulás után rögtön találhatunk egyet a teherliftnél. Elsőként kissé fájdalmas a rendszerbe való behatolás (mellesleg itt meg kell adnunk a személyes adatainkat), ami után lehívhatjuk a térképet, s azzal a sima options menühöz jutunk. Nyugodtan lépjünk ki, majd gyorsan bújjunk a ládák közé, mert az őrök ébredezni kezdenek, s idő kell ahhoz, hogy a lift újra lent legyen. A lift a tetőre visz minket, ahol a bal oldali kerítés aljánál van egy lyuk: azon kell átkúsznunk, s így juthatunk be az épületbe. A következő csomópontnál egyszerű falkopogtatós trükkel elterelhetjük az őr figyelmét, majd miután lehívtuk a térképet, a bal oldali ajtón távozzunk. Az vezet ugyanis a B pillérhez vezető átjáróhoz, ahol sürgős dolgunk akad: egy elfogott rádióadásból az derül ki, hogy az elnök valahol ott van, és veszélyben forog az élete.



8. A B PILLÉR

Az átjáró őreit a palló oldalán függeszkedve kerülhetjük ki. A gépháznál egy halom vérbe fagyott hulla – no és egy kis közjáték – után a Dead Cell egyik tagjával hoz össze minket a sors: egy vérszívó vámpír kóstolgatja az egyik áldozatát. Vampet mintha nem fogná a golyó: sem hősünk nem tudja eltalálni, sem az a katona, aki a segítségére siet. A kissé rázós menet után a tengerészgyalogos leveszi a maszkját, s bár ismerős arcot látunk, egy új nevet kell megtanulnunk: a fickó mint Iroquois Pliskin mutatkozik be, majd ellát minket néhány hasznos cuccal. A helyiségben egy tengerészkapitány hullája kelti fel a figyelmünket, akinek valaha a kezére volt bilincselve valami, de a bilincset elvágták... Ezek után folytassuk az utunkat a C pillér felé: az 1-es központba vezető átjárónál épp heves tűzharc zajlik. A tengerészgyalogosok Bravo szakasza próbálja eltalálni Miss Fortune-t (egy újabb Dead Cell tagot), de annak a nevéhez méltóan piszok szerencséje van. Akár a vámpírt, őt sem fogja a golyó, majd miután Vamp a vállára kapja az alélt elnököt, Fortune végez a Bravo szakasszal és a központba vezető átjáróval egyaránt. Miután minden elcsendesedett, Raiden új parancsot kap: állítólag az egész létesítményt aláaknázták, s ezért sürgősen meg kell keresnünk a tengerészgyalogosok profi tűzszerészét, aki valahol a C pillérnél dekkol. A főnök mellesleg azt is közli, hogy a terroristák egy Harrierrel a tenger fenekére küldték a Navy Seals csapatokat támogató helikoptereket is, úgyhogy teljesen magunkra maradtunk.




One of the members of Dead Cell.

9. A C PILLÉR

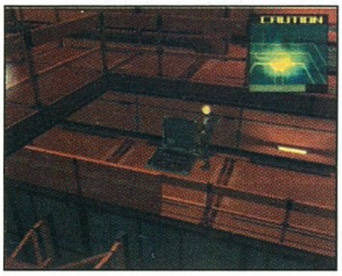


Térjünk akkor be a C pillérbe, és az étkezde hátsó részénél keressük meg a nevezett szakembert, Peter Stillmant. Ő a nagybetűs TŰZSZERÉSZ, akit nyugdíjból hívtak vissza az esethez. Bár lehet, hogy a legjobb szakember is kevésnek bizonyul, hiszen a Dead Cell-tag, Fatman valaha pont az ő tanítványa volt. Minthogy Peter nem éppen mai gyerek, ráadásul bottal jár, Raidenre és Pliskinre hárul a bombák megkeresése. A hatástalanításhoz ugyan amatőrök, de mindketten kapnak egy-egy fagyasztó sprayt, amivel legalább 24 óráig „hibernálni" lehet a bombákat. Kapnak továbbá egy érzékelőt, mely megérzi a C4 robbanóanyag „szagát". Bár a radaron megjelenő zöld felhő elég terjedelmes, ez jelentősen megkönnyíti a keresést.



Raidennel kell felkutatnunk az 1-es Shellnél elhelyezett bombákat, míg Pliskin a 2-es létesítményt nézi át – a még meg nem látogatott pillérek megközelítéséhez kapunk egy egyes szintű kulcskártyát. Az étkezőben a C pillér csomópontjáról lehívhatjuk az aktuális térképet, majd első bombát rögtön megtalálhatjuk, ha benézünk a női WC-be, s ott a tükörbe nézünk – illetve még feljebb.

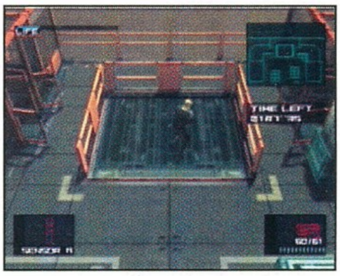
10. TŰZSZERÉSZMELÓ



Az 1-es szintű kártya révén immár szabad az út a D pillérhez, vagyis az ülepítő medencéhez, ahol rögtön a bejáratnál van a következő bomba, csak épp két szinttel lejjebb. Úgy játszhatjuk ki legkönnyebben az őröket, ha a második szinten kimászunk a korláton, majd leesve (jól időzítve) megkapaszkodunk az alsó szinten. A bombát ezek után a csapóajtó alatt találjuk meg – mellé állva felnyithatjuk. Itt egy ugyanilyen csapóajtó alatt még egy újabb bombát is találhatunk. A lenti szakasz végén lehívhatjuk a térképet, majd álljunk tovább az E pillérhez. A csomagoló üzemben komolyabb nehézségi fokozaton a futószalagon is lehet bomba: ez esetben az oldalsó lejárat mellett helyezkedjünk el (oda nem néz el az őr), s a csipogó csomagot igyekezzünk lefújni. A lépcső alján egy aknakeresőt vehetünk fel, amit mindenképp vigyünk magunkkal az F pillérhez vezető átjáróhoz, ugyanis láthatatlan aknákkal kell számolnunk (valaki figyelmeztet is minket erre a codecen), ráadásul sietnünk kell a fentről kémlelő őr miatt. Mielőtt átmennénk, nézzünk fel a helikopter-leszállóhoz (a csomagolóból vezet fel lépcső), ugyanis a leparkolt Harrier futóművénél is találunk egy bombát. (Közben hősünk megismerkedik Olgával.) Az F pilléren egy ládahalom közepén lelünk rá az újabb bombára: csak a felső szintről tudunk oda beugrani, a megfelelő helyen leereszkedve a korlátról. A raktár térképét lent az egyik kis szobából hívhatjuk le, s ha ott a csatornán keresztül átkúszunk a szomszédos szobába, egy hangtompítót szerezhetünk a pisztolyunkhoz. (Rendkívül hasznos!) Az A pillérnél a szivattyúházban van a bomba, s a csövek alatt kúszva tudunk átjutni a kisebb labirintuson. Érdemes megemlíteni: a gépek között is vannak rések, amiken átkúszhatunk! Ugyanitt hard fokozaton a tetőn is lehet egy „csomag", melyet a rácson keresztül lehet lefújni. Végül a B pillérnél a transzformátorházban egy elég trükkös helyen rejtették el a C4-et: a sarokban, a biztosítékszekrény kinyitott ajtaja mögött.



11. A LEGUTOLSÓ BOMBA



A bombakeresés ránk eső része ezzel még nem zárult le, ugyanis időközben szagtalan bombákat is felfedezett Pliskin, amihez újabb érzékelő szükséges. Noha Pete elment a legkomolyabb bombát hatástalanítani, szerencsére még előtte gondoskodott megfelelő érzékelőről: ezt abban a hűtőkamrában találjuk (a C pillérnél), ahol legutóbb hagytuk az öreget. Amikor felvesszük, Pliskin jelenti, hogy ő is megtalálta az utolsó bombát, hanem ez nem várt következménnyel jár: a kis bombák kiiktatásával aktiváltuk a nagyokat. Sürgősen el kell jutnunk a dokkhoz: csupán 300 mp-ünk van, hogy megtaláljuk a stratégiai fontosságú helyen elhelyezett bombát – Stillmannek viszont már nincs ideje, ő ott pusztul az L pillérnél. Kerülve a feltűnést (lehetőleg a kameráknál is) végig kell rohannunk az A pillérig, majd vissza kell lifteznünk a dokkba. Ott használjuk a B sensort, mely csipogással jelzi a robbanóanyagot. (A kiemelt búvárhajó alján keressük a bombát.) Ezek után végre visszatérhetünk az eredeti célunkhoz: az elnök megmentéséhez. Annál is inkább, mert a tűzszerészkedésünktől a terroristák bedühödtek, és kinyírtak egy túszt, valamint továbbiak megölésével fenyegetőznek.





12. FORTUNE

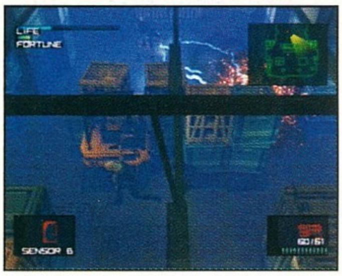


Visszafelé a liftnél Fortunebe botlunk, aki eleinte Snake-nek nézi emberünket, de miután felfedezi a tévedését sem változtatja meg eredeti szándékát – vagyis végezni akar velünk. A fegyvere átviszi a ládákat is, úgyhogy nincs hova bújni. Folyamatosan mozogni kell, mindössze a túlélés a lényeg – felesleges is lövöldözni. A reménytelen helyzet kellős közepén a parancsnok codecen üzen: Fatman személyesen hősünket akarja látni, méghozzá sürgősen: csupán 300 mp-et ad, hogy elérjünk a helikopterleszállóig, különben a levegőbe repíti az egész kócerájt. Úgy tűnik, Fatman más terveket sző, mint a társai, és ez az ellenfelünket is megzavarja. Amikor Vamp értesíti őt, felhagy a kivégzésünkkel, pontosabban meghagyja Vampnek az élvezetet. Utóbbit azonban egy lepattanó golyó megakadályoz ebben, amit hősünk Fortune-re lő ki. Egy vámpírt persze nem lehet egyetlen lövéssel megölni, de legalább a „hattyú halála" jelenet annyira felkavarja Fortune-t, hogy mehetünk a dolgunkra.



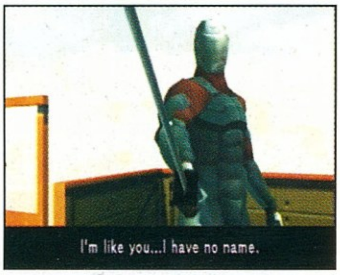
13. FATMAN





A lehető legrövidebb úton irány az E pillér teteje – értelemszerűen tehát az F pillér felé érdemes indulni. Vigyázzunk: a tetőt időközben elaknásították. Az A pillérnél kénytelenek vagyunk megfojtani az őrt, a többi helyen viszont gondosan kikerülhetjük őket... A helikopter-leszállónál hatástalanítsuk a bombát: ekkor jelenik meg az őrült robbantgató. Fatman talán a legkellemetlenebb alak az egész játék során. Nem semmi figura: görkorcsolyán közlekedik, ráadásul bombabiztos overált hord. Művésznek képzeli magát, élete fő művének tartja Stillman legyőzését és a létesítmény felrobbantását. Aljas játékot űz velünk: bombákat rakosgat le a konténerek közé, s nekünk azokat roppant gyorsan meg kell találnunk (a hagyományos érzékelőt használva), illetve le is kell fagyasztanunk őket. Minél gyorsabban hatástalanítunk, annál több időnk marad visszavágni, ami nem könnyű, hiszen Fatman baromi gyorsan siklik ide-oda, és csakis a feje búbja sebezhető. Csak egy módon győzhetünk: ha ledöntjük a korcsolyájáról, s miközben feltápászkodik, úgy lövünk a fejébe. Ennek eléréséhez vagy bele kell ereszteni egy nagyobb sorozatot, amihez azonban jól kell célozni, vagy – és ez talán egyszerűbb – le kell rúgnunk őt. Persze a bunyóhoz előbb a közelébe kell férkőznünk, ami nem veszélytelen, hiszen géppisztolya is van. Fatman a halálakor még egy utolsó trükköt próbál megetetni velünk, de az már harmatgyenge: odébb húzva a hulláját lelhetünk rá az utolsó bombájára.

14. AMES ÜGYNÖK FELKUTATÁSA



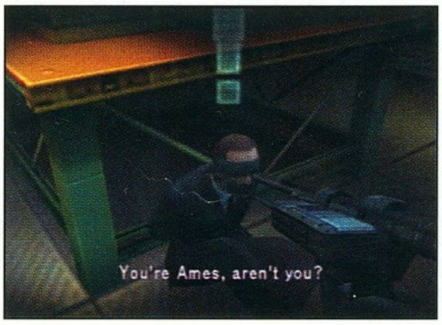


Miután megbeszéltük a fejleményeket mind a főnökünkkel, mind Pliskinnel, felbukkan Mr. X, aki korábban az aknákra figyelmeztette emberünket. Ismerős figura a MGS1-ből: talán feltámadt a cyborg-ninja? A kilétét ugyan nem hajlandó elárulni, viszont hasznos infokkal és cuccokkal lát el minket. Raiden tőle értesül arról, hogy a terroristák kezében tulajdonképpen nukleáris fegyver van (ehhez kell nekik az elnök, illetve a tengerészkapitány karjáról levágott nukleáris "indító gomb"), s hogy ez a fegyver kezdetektől fogva a Big Shellben volt, merthogy az egész létesítmény tulajdonképpen egy Metal Gearnek ad otthont. A ninja nem tudja, hol tartózkodik az elnök, azt viszont megmondja, ki tudhatja: egy bizonyos Ames ügynök, aki a túszok között van az 1-es Shell központi részében. Nem egyszerű kapcsolatba lépni vele: először terroristának kell magunkat álcáznunk, majd egy pacemakeres embert kell keresnünk... A ninjától kapunk egy terrorista maskarát, egy 2-es szintű kulcskártyát, valamint egy mobiltelefont – utóbbira SMS-ekben fog tippeket küldeni. Minthogy az álca nem ér semmit egy AK géppisztoly nélkül, keressük fel az F pillér raktárait, melyekbe immár bebocsátást nyerünk, s felfegyverkezhetünk. (Egy M4-est is beszerezhetünk, csak épp legyünk óvatosak a védősugaraknál.) Csak ez után menjünk át a központi részhez az EF összekötő hídnál, és öltözzünk be. A lift kamerája, illetve a többi katona így nem fog már zargatni minket, habár arra továbbra is vigyázzunk, hogy ne menjünk neki senkinek. Először a B2 szintre kell kitérőt tennünk, s a számítógépteremben magunkhoz kell vennünk a puskamikrofont. A B1 szinten ezek után a retina scant kell kijátszanunk, ami felettébb egyszerű: ragadjuk meg az arra járőröző terrorista grabancát és toljuk oda a képét a letapogatóhoz.

15. A TERRORISTÁK VALÓDI CÉLJA



Ezzel bejutottunk a túszokhoz, de továbbra is nagyon résen kell lennünk: amikor valamelyik terrorista látóterében vagyunk, mindig az AK legyen a kezünkben. Csak amikor senki sem figyel, akkor vegyük elő a mikrofont, s hallgassuk a túszok szívdobogását. Valahol a terem bal alsó sarkában találjuk meg végül Amest – a mikrofont feléje tartva, majd az „akció" gombot lenyomva szólíthatjuk meg. Ames, aki valamiféle La-li-lu-le-lo ügynöke (a szervezet megnevezése utalás a japán ABC-ből hiányzó betűkre), felettébb érdekes dolgokat mesél. Először is megerősíti a ninja sztoriját a Metal Gearről, valamint elmondja, hogy az ellopott indítógombot csakis az elnök tudja működtetni, de csakis akkor, ha szabad akaratából cselekszik. Ráadásul a kódot az aktiválás után egy órával még meg kell erősíteni. A beszélgetést megszakítva közben kihallgathatjuk a mikrofonnal Ocelotot, a terroristák főnökét, valamint Olgát, amiből ráébredünk: már aktiválták a kódot. Tehát az elnök feltehetően együttműködik a terroristákkal. Érdekes módon Amest ez nem nagyon lepi meg, sőt hozzáteszi, hogy a terroristák sosem akartak váltságdíjat: kezdettől fogva a nukleáris csapás volt a céljuk. Nem egy nemzetet vagy egy országot akarnak elpusztítani, hanem az atmoszférán kívül fognak robbantani, s ezzel egy olyan elektromágneses hullámot generálni, ami hazavágja a Föld összes kommunikációs rendszerét. Így akarják úgymond „felszabadítani" Manhattant, s ezért nevezik magukat a „Szabadság Fiainak".



Amestől kapunk egy 3-as szintű kulcskártyát, hogy megtaláljuk az elnököt és jobb belátásra bírjuk – közben azonban megjelenik Ocelot, úgyhogy nagyon gyorsan elő kell vennünk a fegyvert, majd nyugton kell maradnunk, hogy ne keltsünk feltűnést.

16. ÁTKELÉS A 2-ES SHELLHEZ

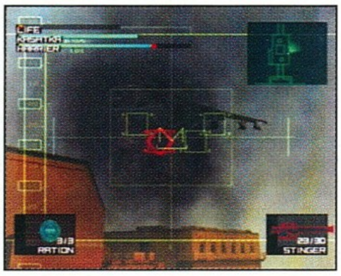


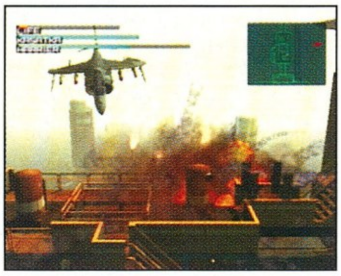
Hiába igyekszünk, a vén róka nem teljesen hülye, s miután Ames szívrohamot kap, Ocelot kíváncsi lesz, kivel is beszélgetett. Még szerencse, hogy közbelép a cyborg ninja – Ocelot majdnem ismét elveszíti a karját... Az F pillérnél nézzünk be a 3-as kártyával nyíló raktárba: így egy távcsöves PSG1 puskát vehetünk fel (a csatornában van egy kábító változata is), amire a D pillérnél lesz szükségünk, hiszen onnan nyílik az átjáró a másik Shellhez, aminek a központjában az elnököt fogva tartják. Az átjáró azonban alaposan el van aknásítva, úgyhogy addig nem szabad rálépnünk, míg az összes kis kék lámpás detonátort ki nem lőttük. A távoliakhoz használjuk a távcsöves puskát. Ha nagyon remegne a kezünk, bevehetünk gyógyszert (pentazemin). Két detonátor eléggé el van dugva a túloldalon: egyet a jobb oldalon sirályok vesznek körül, a baloldalon pedig a zászló mögött is van egy. Ne feledkezzünk meg a saját oldalunkon az ajtó felettiről, valamint a repkedő Cypheren lévőről se. Utóbbinál csakis a kis érzékelőt szabad eltalálni legfelül, különben a lezuhanó kamera aktiválja a bombákat! Hard fokozaton a korláton kívül és a híd alatt is van egy bomba. A híd alattit egészen a sarokból, oldalt (szinte kihajolva a korláton) lehet csak eltalálni.



17. A HARRIER

Időközben Pliskin megtalálta a túszok kimenekítésének útját: kollégájának, Otaconnak a segítségével egy Kasatka helikopteren fogja elszállítani őket. Legalábbis ez a terv, míg meg nem jelenik a terroristafőnök Solidus Snake (a valódi Snake klónozott "testvére"), illetve vele együtt a korábban már látott Harrier pilótafülkéjében Vamp. A Harrier ellen nincs esélye a helikopternek, úgyhogy nekünk kell végezni vele: Pliskin ledob hősünknek Stinger rakétákat. Csakúgy mint az MGS1-ben: próbáljuk folyamatosan a célra tartani a rakétavetőt még ha időnként el is tűnik a Harrier a pillérek mögött – magyarán igyekezzünk befogni a gépet. Lehetőleg csak „tiszta" célpont esetén tüzeljünk. Amikor távolról repül ránk a gép, ereszszünk el egy rakétát, majd meneküljünk. A bombázások elől lebújhatunk az alsó szintre, s ugyanígy akkor is, amikor fölénk repülve próbálja hősünket megpiritani Solidus, bár utóbbi esetben – némi energiaveszteség árán – talán érdemes közvetlen közelről néhány biztos találatot bevinni. Amikor rakétákat ereget felénk a repülő, térjünk ki, majd a sorozat befejeztével gyorsan célozzunk. Amenynyiben a Harrier gépágyúzik, ne próbálkozzunk semmivel, csak keressünk fedezéket. Ha jól csináljuk, időnként Snake ledob a helikopterről élelmiszeradagot (vagyis energiát), szükség szerint plusz muníciót, s ezzel kellő ideig kihúzhatjuk a küzdelmet. Jóllehet csak a Harriert sikerül elpusztítani, mert váratlanul megjelenik a máris aktivált Metal Gear, s azzal Solidus távozik, Vamp pedig a vízen járva nyer egérutat.





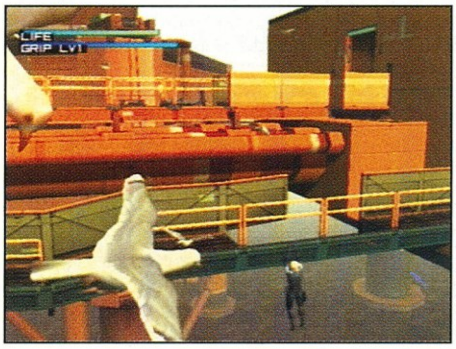
19. ÖSSZEESKÜVÉS-ELMÉLET

Az áramtalanított folyosón keresztül keressük fel Johnson elnököt, aki új infokkal szolgál: mint az USA elnöke, ő voltaképpen csak az ún. Patrióták bábja volt, s ebből a szerepéből akart kitörni a terroristák segítségével, akik azonban kihasználták őt. Mert míg Johnson a Patrióták közé akart bekerülni, addig Solidus hadat üzent nekik. Solidus igazi neve egyébként George Sears, vagyis ő a leköszönt elnök. Searst anno a Patrióták váltották le, miután kiderült, hogy a saját szakállára beindította a Metal Gear projectet, s provokálta Liquid Snake-et a négy évvel korábbi incidens végrehajtására – ennek lehettünk aktív résztvevői a MGS1-ben. Ezután újabb meghökkentő hírt hallunk: a korábban látott Metal Gear távolról sem az új Metal Gear! Az csak az a típus, amit elraboltak a tengerészgyalogságtól, s azóta tömegesen gyártottak – egyetlen cél érdekében: hogy megvédje az Arsenal Geart, mely az óceán alatt rejtőzik, álcázva a Big Shell-lel. Az Arsenal Gear nem csupán egy fegyver, hanem egy többszörösen biztosított központ, amivel a Patrióták az elektronikus információáradatot próbálják kontrollálni, illetve megszűrni, biztosítva ezzel az egész Földre kiterjedő hatalmukat. Hogy megakadályozzuk az Arsenal Gear beindítását, elő kell kerítenünk Emma Emmerichet, aki a gépet működtető ún. GW rendszert programozta. Kapunk is kulcsot a B1 szinthez, aminek az ÉNY-i részén kell keresnünk a lányt, valamint kapunk egy lemezt is, rajta valamiféle vírussal, amivel meg kéne fertőzni a rendszert. Johnson elnök végül a hibás döntését jóvá akarja tenni, ezért arra kéri Raident, hogy ölje meg, s ezzel akadályozza meg a korábban már aktivált kód megerősítését. Hősünk erre ugyan nem hajlandó, de megteszi helyette Ocelot – a gazember ismét teljesen logikátlanul viselkedik.



18. AZ ELNÖK KISZABADÍTÁSA

Pliskin és Snake összetűzésénél világosan kiderült immár Raiden számára is, hogy a titokzatos szövetségesben a legendás Snake-et üdvözölhetjük. (Snake temetésén anno Liquid teste volt jelen.) Főnökünk utasítása szerint azonban ezzel most nem szabad foglalkozni: inkább igyekezni kell felkeresni az elnököt, ugyanis ha nem erősíti meg a nukleáris kódot, még megakadályozhatja a terroristák mesterkedését. A tüzeket a fagyasztó sprayvel tudjuk eloltani. Ha fel akarjuk venni a csüngő lépcsőről az energiát, fürgének kell lennünk, mert leszakad. Ugorjunk át a túloldalra, ott ismét oltsunk tüzet, s ezzel az AK-hoz is szerezhetünk hangtompítót. Az oldalsó pallókon haladjunk tovább, s ne álljunk meg, mert néhol leszakad a talaj. A katonák likvidálása után függeszkedve keljünk át a foghíjas résznél. Az L pillérnél a bentiek figyelmét kúszva kerülhetjük ki, majd a peremen egyensúlyozva, illetve guggolva oldjuk meg a következő hiányos szakaszt. Egy fura közjáték után elérkezünk a 2-es központi rész átjárójához, ahol megint csak függeszkedve kell átkelnünk. Bent Olgát hallgathatjuk ki, s megtudjuk, hogy az elnökhöz vezető folyosóba áramot vezettek. Találnunk kell egy távirányítható, Nikita rakétavetőt, s azzal semlegesíteni a szintén ugyanott lévő áramforrást (ismerős történet). A rakétavetőt a B1 szinten találjuk, a vízzel elárasztott folyosó végén van – tehát kénytelenek vagyunk úszni. A felső szinten találhatunk bőven muníciót is, majd a sötét szobában (ahol két kamera is őrködik), a ládára felállva irányozzuk be a szellőzőcsatornát. Az irányítható rakétával értelemszerűen nem szabad eltalálni az elnököt: a nagy biztosítékszekrény a célpont (az irányváltoztatásokkal lehet fékezni). Mivel azonban az elnök épp ott szunyókál, először keltsük fel egy robbanással, majd kopogtassunk neki a szomszédos szobából, s csak ezek után próbálkozzunk a szekrénnyel.



20. VAMP



Úton a lifthez Snake és Otacon jelentkezik, ők már szemlátomást régebben „képben vannak", mint mi. Emma mellesleg Otacon mostohatestvére, s ez újabb ok, hogy megtaláljuk. A vízzel elárasztott folyosón most tovább kell úsznunk, le a térkép DK-i részéhez, majd át azon a zsilipajtókkal lezárt, romos szakaszon, ahol Stillman hullájával kerülünk szembe – közben persze felmehetünk levegőért a világosabb helyeken. Így jutunk el végül a 4-es szintű ajtóig, ami mögött Vamp vár ránk egy olyan medencében, melynek vízében úgy merül el a közönséges halandó, mint a nyeletlen fejsze. Nem úgy Vamp, aki szemlátomást élvezi a lubickolást. A víz alatt Vamp nem veszélyes, így nyugodtan odaállhatunk a medence széléhez, és becélozhatjuk – mivel gyorsan úszik, érdemes géppisztolyt használni. Vamp a közelharcnál igazán veszélyes, szinte lehetetlen elmenekülni a kése elől. Éppen ezért azt kell megakadályozni, hogy kiugorjon a partra. Miután meglőttük a víz alatt, általában szemben pattan ki a vízből, s a lendület miatt egy pillanatra mozdulatlan marad: ez épp elég idő arra, hogy megkínáljuk a gránátvetővel. (A gránátvetőt korábban az elnök szintjén, a lift után lehet felvenni.) Telibe kapva jelentős sérülést okozunk neki, ráadásul visszalökjük a vízbe, ami után általában az erkélyekről próbálkozik. Fentről viszont csak a tőreit hajigálja, amik elől nem nehéz elfutni. A vége felé Vamp bénító varázslattal is trükközik, ám minthogy a gránátvetőt ilyenkor is tudjuk használni, nagyon nem tesz keresztbe nekünk ezzel.



21. MÉLYVÍZ – NEM CSAK ÚSZÓKNAK

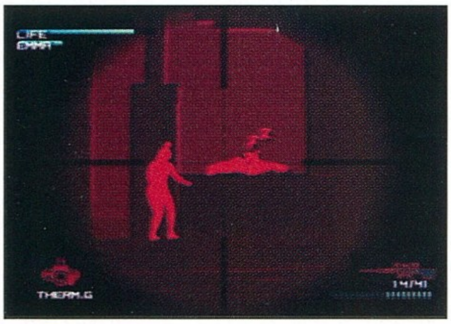


Vamptól megtudtuk, hogy az Arsenal Gear aktiválásával Solidusék már most birtokába jutottak egy olyan fegyvernek, ami még kísérleti szakaszában volt, s ezért nem szükséges hozzá megerősítő kód. A gép leállítása tehát immár létfontosságú. Emmát szerencsére nem bántották (épp csak sorsára hagyták), úgyhogy egy újabb elárasztott szakasz után egy szekrénybe zárva találjuk – az életjelét kijelzi a radar. Hanem arra már Otacon figyelmeztet minket előre, hogy Emma irtózik a víztől. Tekintve, hogy a folyosók el vannak árasztva, ez elég nagy probléma: nekünk kell kivinni őt úgy, hogy hősünkbe csimpaszkodik. Emma nagyon rövid ideig bírja szusszal, úgyhogy a levegős helyeket a legrövidebb úton kell megtalálnunk mindenhol, míg végül visszaérünk a medencéhez. Ráadásul valamit beinjekcióztak szegény lánynak, amitől kissé lebénult, s ezért a szárazföldön is fognunk kell a kezét, s vonszolnunk magunk után. Kis „családi" megbeszélés után folytathatjuk az úszkálást a B1 szint felé. A liftet bogarak lepték el, amiktől Emma irtózik, ezért előbb körbe kell fújnunk – jobb híján a fagyasztó sprayvel. Az őrzött szinten menjünk előre megtisztítani a terepet, de lehetőleg kábító pisztolyt használjunk, mert ha így ráakadnak az áldozatokra, nem fújnak riadót. Márpedig a lassú Emmával nem bocsátkozhatunk tűzharcokba. A lépcső utáni két őr a legkényelmetlenebb: miután távolról elaltattuk az egyiket, gyorsan rohanjunk le a lépcső mellé, és szedjük le a másikat is. Az átjárónál gondoskodjunk a fentről kémlelő fickóról, majd a tüzet lefújva menjünk át az L pillérhez, ahová Emmának van kulcsa. Két őr likvidálása után a zsilipajtó mögött egy csapóajtót találunk.



22. MESTERLÖVÉSZ KERESTETIK

Az L pillér lábánál testőri feladatot kell ellátnunk: miközben Emma átegyensúlyozik az ingatag pontonhidakon a másik Shell E pillérjéig, nekünk távcsöves puskával kell leszednünk a rátámadó őröket (kábító lövedék használható) és Gun Cyphereket. No meg az aknákat is el kell tűntetnünk, amiket csakis infravörös szemüveggel lehet látni. Ha elfogyna a töltényünk, a végén az E pillérnél segítségül hívhatjuk Snake-et (a codecen keresztül), bár fura módon meg kell mutatni neki, mit lőjön ki, tehát ez után sem csak nézőként leszünk jelen. Az utolsó szakasznál sajnos előbukkan a vízből Vamp, aki élő pajzsként használja Emmát, s hiába lőjük szét a fejét, végül mégis csak megkéseli az áldozatát. (Vamphez új töltényt is kapunk helyben, ha már nem lenne.) Emma súlyosan megsebesül, s ezért Snake viszi tovább, nekünk pedig sietnünk kell utánuk a számítógépterembe a lemezzel – a lánynak szó szerint meg vannak számlálva a percei. A csomagoló üzem lejárójától nyilván már mindenki tudja az utat a központig, de Otacon egyébként is csak az arra vezető ajtókat nyitja meg előttünk. Végül hiába érünk oda időben, úgy tűnik a Patrióták már levédték a rendszert a vírus elkészülte óta, s a vírusnak csak a 90%-át sikerül feltölteni. Egy szomorú közjáték következik Emma haláláról, aminek a végén azonban Otacon nem omlik össze: megy a túszokért, míg Snake és Raiden megpróbálja elpusztítani az Arsenal Geart, azaz leereszkednek a gépezet belsejébe. Vagy legalábbis Snake ezt mondja hősünknek, de mintha hirtelen elárulna minket: megjelenik a cyborg ninja, aki nem más mint Olga, s kiüti emberünket – az Arsenal Gear pedig mindezek után elindul Manhattan felé.



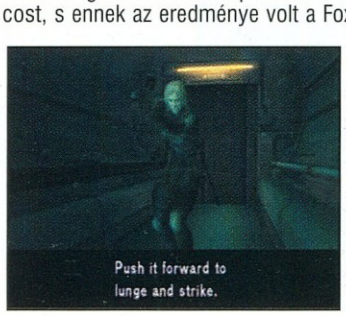
23. AZ ARSENAL GEAR



Az Arsenal Gear belsejében, Solidus és Ocelot színe előtt egy kínpadon ébredünk – anyaszült meztelenül. Solidus egy kicsit "megdolgozza" emberünket (a háromszög nyomkodásával tarthatjuk vissza a levegőt), s közben felvilágosítja a múltjáról, merthogy jól ismeri őt. Raiden nem is annyira zöldfülű, csak épp elvesztette az emlékezetét: nem a VR tréningen edződött, hanem polgárháborúban, gyerekkorában. Még nem tudni, mit akarnak hősünktől, viszont Olga szerepére fény derül, mihelyst kettesben maradunk vele. Miközben mi kisérgettük Emmát, ő megküzdött Snake-kel, akitől megtudta az igazságot a két évvel korábbi eseményekről, s így lettek szövetségesek. Olgát amúgy a Patrióták küldték, hogy Solidusék között kémkedjen, és hogy nekünk asszisztáljon egy bizonyos S3 terv kivitelezéséhez. Már rég elárulta apja különítményét, ugyanis a Patrióták fogva tartják a gyerekét. Utóbbinak sorsa momentán tehát a mi sorsunktól függ, így végül is Olga segít nekünk megszökni, s azt is megmondja, hol vár ránk Snake a felszerelésünkkel együtt. A Metal Geareket rejtő hatalmas hangár végébe kell eljutnunk észrevétlenül (elvégre meztelenül nem nagyon tudunk harcolni, főleg nem az új felszereléssel ellátott katonákkal): a felső szinten jobbra nyílik egy folyosó. Az események eközben egyre zavarosabbak: a parancsnok zagyva dolgokat üzen a codecen, s amikor hősünknek gyanússá válik, hogy személyesen tulajdonképpen még nem is találkoztak, igen agresszív lesz, majd teljesen meghülyül – például a korábbi Metal Gear játékokból mond dolgokat. De nem csak a parancsnok, hanem a helyszínek (a lépteink nyomán hexagonok jelennek meg), illetve azok nevei is elég érdekesek, vagy az is, hogy a radarunk helyén egyszer csak egy videofelvétel jelenik meg egy ismeretlen lánykáról. Sok-sok idétlen hívás után Rose is üzen, aki elmondja, hogy ő tulajdonképpen Patriótáknak kémkedett, de a munkája során beleszeretett hősünkbe. Ez után az üzenet után jelenik meg a kérdéses folyosón Snake, aki először is elnézést kér, amiért minket használt csalinak, hogy bejusson az Arsenal Gearbe.

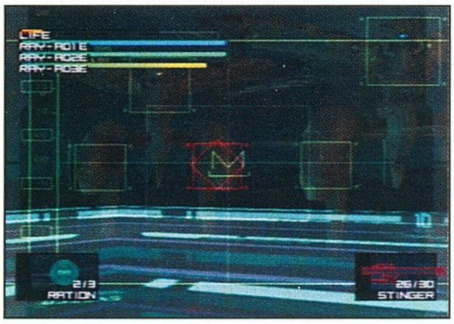
24. VÍVÓLECKE

Snake nemcsak a ruhánkat adja át, de Olga kardját is, amivel kiválóan lehet aprítani az ellent. A jobb analóg karral suhintgathatunk, az L1-gyel védekezhetünk, a négyzettel pedig válthatunk a kard éle és fonákja között. Némi gyakorlás után rögtön ki is próbálhatjuk a pengét, hiszen Snake-kel vállvetve egy kisebb hadsereggel kell megküzdenünk. Bár lőfegyvert is használhatunk: Snake ez esetben folyamatosan dobál nekünk lőszert, mint ahogy energiát is – persze csak módjával. Mindeközben Otacon kideríti, hogy a parancsnokunk adása mindvégig az Arsenal Gear belsejéből jött: úgy tűnik, hogy egy mesterséges intelligencia kommandírozott minket. Az Arsenal Gear GW rendszere nyilván mégis csak megfertőződött a vírustól, ezért lett olyan furcsa a főnök. E felfedezés után a parancsnok épp hív minket, s azt próbálja beadni, hogy Rose a foglya. Persze ha ő nem is létezik, nem lehet túsza: egyértelmű a csapda. Sőt hősünk ezután még vadabb következtetéseket von le: mi van, ha Rose sem létezik? A második nagyobb csetepaténál a furcsaságok folytatódnak: gyilkolászás közben csak úgy ok nélkül megjelenik a Game Over képernyő. Ne dőljünk be az érzéki csalódásnak: harcoljunk tovább a kis képernyőn. Végül Fortune-ba botlunk, aki Snake-kel akar elszámolni az apja halála miatt, mi meg mehetünk egy szinttel feljebb, Solidushoz. Utóbbi eldicsekszik Ocelot felfedezésével, aki a GW adatai között megtalálta az S3 terv részleteit. Valaha mesterségesen akarták reprodukálni Solid Snake-et, a tökéletes harcost, s ennek az eredménye volt a Foxhound kommandó. A Foxhound megsemmisülése után pedig VR tréningen edződött Snake-et képeztek ki testvére, Solidus ellen – ez volna Raiden. Solidus ezt átlátta, s csalinak használta hősünket, csak épp ő a valódi Snake ellen. Most már viszont nincs többé szüksége ránk, s ezért gondoskodik számunkra illő ellenfelekről: három Metal Gear Rayről.



25. METAL GEAR RAY

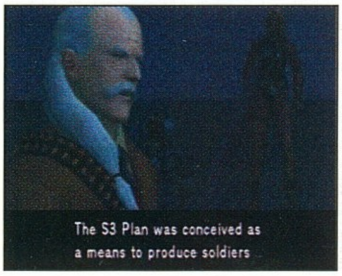
A küzdőtéren kívül felsorakozott Metal Geareknek három támadásuk van: rakétát lőnek ki, géppuskáznak, és sugárral tüzelnek. A rakéták elől egyszerűen el kell futni, míg a géppuskatűz a karddal hárítható, avagy szintén kikerülhető, mert mindig abban a sugárban szórják a golyókat, ahol épp tartózkodunk – tehát csak távolabb kell kerülni. Számunkra a sugártámadás a legfontosabb, olyankor ugyanis a szörnyetegek kinyitják a "szájukat", s a torkuk sebezhetővé válik Stinger rakétáink számára. Sugarakkal akkor támadnak, amikor közel vagyunk hozzájuk, de szerencsére – csakúgy, mint a másik két támadás esetében – nem nehéz kikerülő manővert alkalmazni, s hamar lecsökkenthetjük a gépek energiáját. Hanem a neheze még hátra van: A legjobban megsebzett Metal Gear egyszer csak felugrik a porondra, és megpróbál eltaposni minket. Némi odafigyeléssel távol maradhatunk az óriási lábaktól, a célkövetős rakéták elől pedig elugorhatunk. A mérete ellenére a szerkezet igen mozgékony, de kicsit megbéníthatjuk, ha chaff gránátokat dobálunk el. A fő taktikai elemnek pedig az javasolt, hogy a gépezet térdét lőjük, mert ezzel megakadályozhatjuk a mozgásban, sőt így is kinyithatjuk a száját. Ha folyamatosan megrogyasztva a monstrumot kitartóan lőjük a torkát, hamarost győztesnek tekinthetjük magunkat. Vagy legalábbis tekinthetnénk, ugyanis ekkor jön a hidegzuhany: az áldozatunk visszaugrik a vízbe, teleszívja a pajzsát energiával, miközben egy társa ugrik fel helyette... Nem nehéz belátni, hogy nincs esélyünk, de csak húzzuk ki addig, amíg erre Raiden maga is ráébred. Amikor ugyanis feladja a harcot, közbelép Olga. Védőangyalunk ezzel felfedi hovatartozását Solidus előtt, aki nem kegyelmez neki.



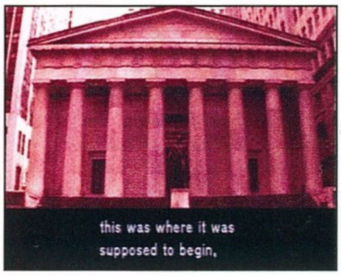
26. KI KICSODA?

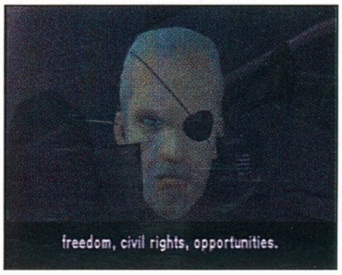
Solidus már épp élvezné tovább az általunk prezentált "show-t", amikor a Metal Gearek hirtelen teljesen megzavarodnak: a gépeket irányító AI-t megfertőzte a vírus, s így Solidus maga vágja őket haza. Azután hősünket ismét fojtogatni kezdi, de akkor épp megérkezik Snake is – Fortune foglyaként. Magunkhoz térve a további fojtogatást kell kibírnunk, mert Solidus valami okból belőlünk kívánja kiszedni, amit akar: vagyis a Patrióták neveit. Eredetileg a GW rendszerből szerette volna megtudni, de azt a vírus tönkretette. Az Arsenal Gearre így tulajdonképpen már nincs is szüksége: azt oda is "ajándékozza" Fortune-nek, hogy végrehajtsák a maguk kis nukleáris csapását. Meglepő módon Ocelot roppant mulatságosnak tartja a kialakult helyzetet. Itt végre fény derül a gazember valódi szerepére: mindvégig a Patrióták kémje volt, s az összes eseményt – beleértve még a tankhajó elsüllyesztését is – ők irányították. Merthogy nem a VR tréning volt az S3 terv lényege, hanem ez a mostani terrorista incidens, aminek minden egyes részletével a Shadow Mosest utánozták le, vagyis Solid Snake bravúros küldetését négy évvel korábbról. Az volt a kérdés, helyt áll-e Raiden, s ennek kiderítéséhez mindenki csak egy figura volt a Patrióták kísérletében – kivéve a valódi Snake-et, akire nem számítottak. A néhai Jackson tábornok lányából például csupán a Dead Cell mozgósítása érdekében teremtették meg Fortune mitikus alakját, akit Ocelot golyója ezúttal nem kerül el: csak addig védte őt elektromágneses pajzs, ameddig a Patrióták is úgy akarták. (Bár a haldokló Fortune végül azért bemutat egy érdekes boszorkánymutatványt.) Egy valamivel viszont Ocelot nem számolt: a karjában megbújó Liquiddel, aki ismét hatalmába keríti. Közli, hogy ő értesítette anno Otacont a tankhajóról, majd eltűnik a Metal Gear Ray-jel együtt.





27. FEDERAL HALL





Miközben Snake Liquid nyomába ered, az Arsenal Gear – nem csekély rombolást okozva – befut Manhattanbe, s az utazás végén Raiden és Solidus a Federal Hall tetején landol. Ekkor ismét kapcsolatba lép velünk a parancsnok: úgy tűnik tehát, hogy az elpusztult GW csak egy része volt annak, amivel a Patrióták a hatalmukat biztosítják. Homályos utalások hangzanak el, hogy ők tulajdonképpen nem is egészen emberi lények, de sokat nem tudhatunk meg róluk – azon kívül, hogy a saját feladatuknak tartják a történelem formálását, s e tevékenységük része az S3 terv is. Utóbbival azonban nem csak egyszerűen Snake-et akarták reprodukálni: nem maga a tökéletes katona az S3, hanem azoknak a körülményeknek a fedőneve, melyek által kiválasztódik az illető személy. Az ő forgatókönyvük szerint éppen ezért még végig kell játszanunk a szerepünket, s meg kell ölnünk Solidust.

Noha Raidennek már elege van a parancsokból, két oka is van harcolni: egyrészt mert túszként tartják fogva Olga gyermekét és (az állítólag valóban létező) Rose-t, másrészt mert Solidus hősünk nanoműszereiből akarja kinyerni az általa keresett adatokat, és ennek előfeltétele, hogy előbb feltrancsírozza őt. Mellesleg Solidus lelkesítésként elárulja, hogy valaha ő ölte meg Raiden szüleit.

28. SOLIDUS SNAKE



A csatában csak a penge használható, magyarul vívnunk kell Solidussal. Vigyázat: ellenfelünk szintén jól forgatja a kardot – sőt kardokat. Főként akkor lehet eltalálni, amikor a lendületesebb támadásai után egy pillanatra mozdulatlan marad. Ilyen támadás például, amikor nagyokat suhint, vagy amikor a szomszédos házfalra felszökkenve mandinerből támad. Ha leterítettük, sose kövessük el azt a hibát, hogy a feltápászkodó Solidust próbáljuk megsebezni: amint talpra áll, tűzcsíkot húzva odébbáll, s így alaposan összeégethet minket. Amennyiben közel kerül hozzánk, mindig hagyjuk, hogy ő támadjon először: ha csak rúg, akkor védekezzünk, komolyabb támadás esetén a már javasolt taktikával éljünk. Solidus a kígyókarjaival is trükközik: ezt védhetjük a kardunkkal, de ha netán elkapna minket, a levegőt visszatartva jobbra-balra rángatózva szabaduljunk ki a szorításból – különben a földhöz csap minket. Veszélyes támadása még a rakétázás: ezek elől legjobb elfutni, de megkockáztathatjuk a rakéták szétaprítását is. A küzdelem felénél Solidus ledobja magáról a kígyózó karokat, de ezzel természetesen csak rosszabbodnak a kilátások: ezután sokkal gyorsabb lesz. Meneküljünk, illetve védekezzünk, amikor a tűzcsíkokat húzza.

A győzelmünk után Snake vár minket az utcán. Miután poloskát telepített Liquid Metal Gearjére, a vírus lemezét (Ocelotnál nem az igazi lemez maradt) Otaconnak adja át, hiszen a vírusnak egyik legfőbb feladata volt, hogy eltüntesse a Patriótákra vonatkozó adatokat, következésképp a lemezen rajta van az azonosításukhoz szükséges kód. Ezután már csak egy érzelmes jelenet van hátra Rose-ról, no meg a stáblista, amit azonban érdemes kivárni, hiszen legvégül egy üzenetváltás hallható Otacon és Snake között: sikerült kinyomozni, kik alkotják a Patrióták 12 tagú csoportját, de a nevekkel valami hibádzik, ugyanis a kérdéses személyek már száz éve meghaltak...

SILENT HILL 2

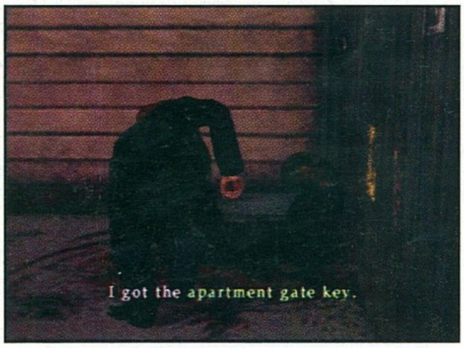
VÉGIGJÁTSZÁS

Az alábbiakban megpróbálunk végigkecmeregni a játékon, pontosabban annak a kaland-részén – hogy aztán az akció-részben hol és mennyi szörnyet mészárolsz le, azt kedves egyéni vérszomjadra bízzuk. Ugyancsak mindenki egyénileg kezelje a töltények és egészségügyi cuccok beszerzését (de azért tartalékoljatok mindig valamennyit), ezek megtalálási helyére csak akkor lesz hivatkozás, ha az esetleg valamilyen fejtörőhöz kapcsolódik. Egyes rejtvények megfejtésének az eltérő Riddle-fokozatokban más lehet a megfejtése – most induljunk ki a Normal nehézségű játékból (ha pedig a többiben eltérés lenne, akkor azt majd igyekszem jelezni). A remek térképezési rendszernek hála nem kell a fontosabb helyszínekre vezető utat részletesen leírni, tehát mindig csak a szoba nevére fogok hivatkozni. Na, csapjunk a levesbe!

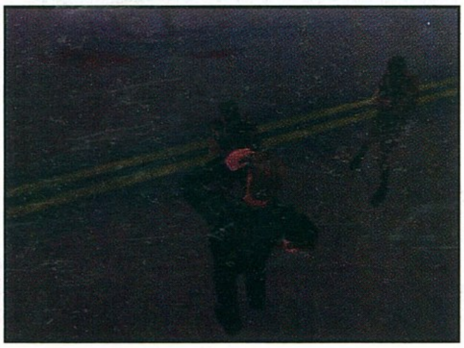
1. BEMELEGÍTŐ KÖR



Miután James könnyített magán a pihenő slötyijében és megnézte a tükörben, hogy ő milyen szép, baktassunk ki a napvilágra, ahol a remek panorámában gyönyörködve összefoglalja magában az előzményeket: a három évvel ezelőtt történteket és a titokzatos levél tartalmát. Miután visszakaptuk az irányítást, vegyük magunkhoz a kocsink üléséről Silent Hill nagy léptékű térképét, majd induljunk balra. A városba vezető út le van zárva, így forduljunk a Toluca-tó felé vezető erdei ösvényre. (Egyből közeli barátságot is köthetünk a 'futás' gombbal, sétálva ugyanis egy kicsit hosszadalmas túrának nézünk elébe.) Az ösvény idővel egy idilli helyszínbe torkollik, ami akár a Silent Hillben ránk váró események preview-verziójaként is felfogható – a temetőbe. A sírok közül hirtelen előbukkan egy kissé zilált leányzó, Angela. Ő egy időben a papáját és a testvérét kereste errefelé (kevés sikerrel, most éppen a kedves mama keresésével van elfogalalva. Kedvesen útbaigazít bennünket a Silent Hill irányába, azzal a bölcs tanáccsal, hogy jobban tennénk, ha inkább nem látogatnánk oda. Ezt természetesen nem fogadjuk meg, hanem tovább kocogunk az ösvényen, amely hamarosan elágazik. A bal oldali utat hanyagoljuk (zsákutca, le van zárva), az egyenest választva a Sanders Street végében hamarosan beérünk a városba. A Sanders és a Lindsey sarkán bukkanunk az első életjelre, pontosabban "halottjelre": mintha valami vérző dolgot vonszoltak volna errefelé – nem messze pedig egy elmosódott alak vész bele a köd homályába... Ahogy az alakot követve végigszaladunk a Lindseyn, a nyomok egy idővel befordulnak a Wachss Roadra. Itt tovább kocogva először találunk egy mentési pontot és két Health Drinket az egyik parkolóban, majd az út végén egy omladozó kőépülethez érkezünk. Ahogy James átbújik a deszkakerítésen, és szemügyre veszi az egyik ládán heverő rádiót, a homályból valami roppant ronda dolog tápászkodik fel – akit aztán szépen megdádázunk azzal a léccel, amit ijedt hősünk a kerítésből tör magának. Miután a hirig után visszamászunk a kerítésen, a rádióból hirtelen recsegés hallatszik, és mintha a légköri zajokon keresztül átszűrődve egy női hang a nevünket szólítaná...







Utunk most a Martin Street északi végébe vezet. (Illetve, ha valaki pontosan akarja követni a nyomokat, a Saul Street nyugati végén parkoló lakókocsi. Itt egy levelet találunk, mely szerint a tulajdonost valaki Neely bárjánál várja. Pontosabban a bár mellett, a Neely Streetről nyíló raktárban. Itt ugyan egy lelket sem találunk, viszont egy érdekes térképet igen, melynek folytán a Martin Street is bekerül a meglátogatandó helyszínek listájába.) A zsákutca végében egy oszladozó hulla hever a falnak támasztva, akitől elvehetjük a Woodside Apartment kerítésének kulcsát. (Nyilván nem ezt a kulcsot adta be, hanem egy másikat...) Ráérő kedvű játékosok még tanulmányozhatják a Neely Street északi végében heverő holttestet, és a körülötte heverő papírlapokon érdekes megállapításokat olvashatnak a szörnyekkel kapcsolatban: a "Fuss el, fuss el!" például határozottan megszívlelendő jótanács. Talán még a többiben is lehet valami, bár a feljegyzések néhai írójának jelenlegi állapota azt mutatja, hogy az ő technikája nem volt egészen tökéletes...

2. WOODSIDE APARTMENT



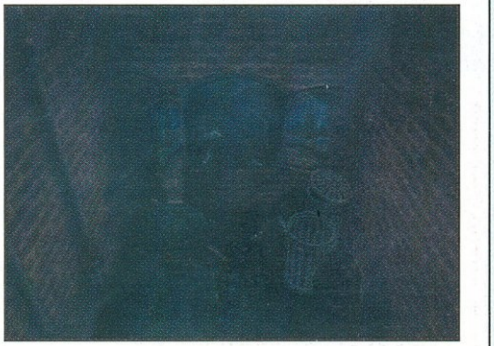
Miután a hulla kulcsával átjutottunk a kerítésen, mindenképpen szenteljünk némi figyelmet a bejárat mellett jobbra található kis beugrónak, amely a szálloda szemétledobójához vezet. Az edzett kalandjátékos onnan ismerszik meg, hogy minden útjába eső kukát végigkotor, mert a gonosz szerzők mindig azokba dugják a fontos holmikat. Ez a szabály itt nem áll, mert a szemétben nincs semmi használható – legalábbis egyelőre...

Az épületbe belépve, rögtön az ajtó melletti faliújságon megtaláljuk a Woodside Apartment belső térképét. A Hallból kivezető másik ajtó egyelőre zárva, így tehát baktassunk fel az első (pontosabban itteni számozás szerint – amit a félreértések elkerülése végett mi is követni fogunk – a második) emeletre. A hotelben elég sötét van, így tehát csak a folyosókat megvilágító lámpabúráknál tudjuk megnézni a térképet. Ezen persze könnyen segíthetünk: a 205-ben találunk egy próbababát, csinos kis rózsaszín kosztümben. Bár tök poén, hogy James az emlékeiben mindig ebben a szerelésben látja Maryt (illetve fogja is még látni), a rucinál most fontosabb a baba nyakában lógó zseblámpa, amit szépen magunkhoz is veszünk. Ezt ugyan egy szörny nehezményezi, de a léccel őt is meg tudjuk győzni. Érdekesebb helyszínek még ezen a szinten: a 203 melletti mosókonyha, ahol egy szemeteszsák beszorult a sze-

2-2. WOODSIDE APARTMENT





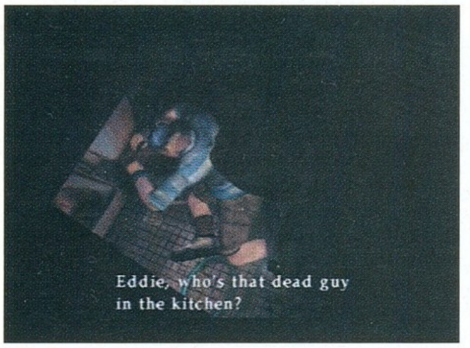


métledobóba (Easy fokozaton azt is hozzáteszi, hogy valami súlyosabb tárggyal ki lehetne szabadítani); valamint a 208, ahol egy rejtélyes állóórát találunk (ami egyelőre zárva van).

Kocogjunk fel a harmadik szintre, ahol rögtön a lépcsőház ajtaja mellett valami magára vonja a figyelmünket: egy kulcs hever a rács túloldalán. Ahogy megpróbáljuk nyújtózkodva elérni, hirtelen egy kislány tűnik elő a semmiből, és vidáman arrébbfocizza, immár elérhetetlen távolságba. Grrr. Mérgünkben rögtön be is ronthatunk a 301-be, aminek egykori lakója nyilván puszta mókából szitává lőtte a falait. Még mókásabb, hogy a szoba közepén parkoló bevásárlókosárban (hogy kerülhetett ide?) itt felejtette a pisztolyát, amit természetesen magunkhoz szólítunk. Ha most visszamegyünk a második szintre, akkor az első keresztfolyosónál elhaló sikolyt hallunk észak felől. A 208-ban most egy hulla fekszik a fotelben, és hogy ne unatkozzon az örökkévalóságig, utolsó jótevője bekapcsolta neki a tévét. (Sokat mondjuk akkor se látna belőle, ha lenne adás, lévén a képernyő is csupa vér...) A polcon megtaláljuk a 202-es szoba kulcsát, ahol néhány barátságos lepke szálldogál ide-oda. A hálószobában egy lyukat találunk a falon, amiből némi hercehurca után előkerül az óra kulcsa. Vissza tehát megint a 208-ba, nyissuk ki az óra előlapját, majd a mutatókat tekerve állítsuk be a megfelelő időre. (A hulla melletti kredencen talált elmés kis versikéből kiderül, hogy a másodpercmutató "neve" Scott, a falon levő karcok pedig pontosan mutatják a Henry és Mildred fedőnévvel ellátott kis- és nagymutató pozícióját, vagyis a 9 óra 10 percet.) A kattanás hallatán lépjünk vissza a háromszöggel, majd jobb oldalról toljuk arrébb az egész órát. A mögötte levő rejtekajtón átjuthatunk a 209-be, és a folyosó végén pedig egy másik lépcsőházba.

Itt kocogjunk fel a harmadikra, ahol abba a részbe jutunk, amelyet a másik lépcsőház felől megközelítve a rács elzárt előlünk. A folyosó első két ajtajának rossz a zárja, bár a rádió folyamatos sistergése elég baljós jövőképet rajzol elénk – a 307-ben ugyanis James egy villámgyors mozdulattal menedéket keres a beépített szekrényben, és rémülten lesi a szellőzőrésein keresztül, ahogy egy hatalmas szörny két kisebbel viaskodik. Illetve a póz és a mozdulataik valami egészen másra emlékeztetnek engem (ami mondjuk a szörnyek szaporodásával lenne kapcsolatos) – mindenesetre a két mezei monszta eléggé megsínyli a tortúrát. Amikor aztán a szekrény felé veszi az irányt, James ijedtében beleengedt egy teljes tárat a pisztolyból. Erre a rondaság inkább jobbnak látja a távozás hímes mezejére lépni (később még találkozunk vele párszor, ő lesz az első főellenség is). Miután tiszta a levegő, nézzünk vissza a szekrénybe, és vegyük magunkhoz az udvar kulcsát, majd a folyosóra visszatérve gyűjtsük be a tűzlétráét is, amelyet a kislány az imént elfocizott előlünk. A folyosó végén egy újabb lépcsőház nyílik, amelyben lekocoghatunk az első szint hátsó fertályába, ahol ugyan az összes szoba zárva van, viszont a 107 előtt találunk egy hatos karton dobozos üdítőt. Kecmeregjünk valahogy vissza a második szintre, a mosókonyhába, az a bizonyos "súlyos tárgy", amivel a szemétledobóba szorult zsákot ki lehet szabadítani, az üdítős pakk. Dobjuk tehát bele (vagyis használjuk), aztán kocogjunk ki az épületből, arra a helyre a bejárati ajtó mellett, amire fentebb már felhívtam a figyelmet. A szemétből egyrészt egy öregember arcát ábrázoló ezüst érme kerül elő, valamint egy újságcikk egy kettős gyilkosság elkövetőjének cellájában történt öngyilkosságáról.

Vissza az épületbe, majd menjünk ki a kertbe vezető ajtón a Courtyard Key segítségével. Az egykoron hangulatos park hátsó részében valaha úszómedence szórakoztatta a hotel pihenésre vágyó vendégeit – most víz helyett néhány szörny lötyög benne. Miután halomra öltük őket, lépjünk a medence közepén parkoló babakocsihoz, és öleljük magunkhoz belőle a "bébit" – ami ez esetben egy kígyót ábrázoló bronz érme. A kertből nyíló szobákat látogatva, a 101-ben a már lassan már megszokott vidám díszlet vár minket: a konyha úszik a vérben, a fridzsiderből pedig két láb kandikál ki. Az egyik (mellék)helyiségből hallatszó hangok egy vajúdó orrszarvút sejtetnek, de miután benyitunk, kiderül, hogy csak egy Eddie nevű kövér ifjonc üríti éppen a gyomra tartalmát a WC-be. Természetesen nem tud semmit a konyhában tartózkodó halottról, már persze azonkívül, hogy nem ő tette, mint ahogy nem hallott arról a piramisszerű szörnyről sem, akit a szekrényből volt alkalmunk megfigyelni akció közben. Ő csak a szörnyek elől menekült be ide egy vidám hányásra – ez az összes infó, amit pillanatnyilag kiverhetünk belőle. Miután kölcsönös jókívánságok kíséretében búcsút intünk egymásnak, mindenki folytathatja a dolgát: Eddie a csevegést a fajansszal, mi pedig a sétát a második emeletre. (Akár a folyosó végén levő lépcsőház használatával, az ajtaja ugyanis erről az oldalról már nyitható.) A keresztfolyosó nyugati végén lévő ajtót ugyanis most már kinyithatjuk a tűzlétra kulcsával. Hát létra ugyan nincs, ellenben egy nyitott ablakon keresztül átszökkenhetünk a szomszéd hotel egyik szobájába.



3. BLUE CREEK APARTMENT

Egy hálószobába érkezünk. Az innen nyíló slötyiben nagy öröm ér bennünket: a csésze csurig van valami bíztató, sárgásbarna színű trutyival. Mi sem természetesebb, mint hogy ebbe boldogan belekotrunk, és a bátor tett jutalma nem is marad el: egy pénztárca, benne egy számkóddal. (A mostani végigjátszásnál éppen 17>18<7>16 volt Normalban, de az első alkalommal mintha más lett volna... Szóval lehet, hogy ezt véletlenszerűen generálja a program. Mindegy, ez a szomszéd szobában levő páncélszekrény számkombinációja, a nyilak pedig azt mutatják, hogy a tárcsát melyik irányba tekerve kell a következő számot beállítani. A szekrényben egyébként négy tár lőszer van a pisztolyhoz.) Mindenekelőtt vadásszunk magunknak térképet: a folyosón kocogjunk el az Exit lámpáig, ami a lépcsőházat jelöli, és az ajtó mögött rögtön meg is találjuk a helyszínrajzot. A másodikon az egyetlen érdekes szoba (209) egyelőre zárva van, így tehát le is sétálhatunk az elsőre. Szemközt, a 105-ben menthetünk egyet, továbbá van itt egy komód, rajta öt korong alakú bemélyedéssel. Különösebb fantázia nem





3-2. BLUE CREEK APARTMENT





kell hozzá, hogy az érmeinket kell ide behelyezni, és mint a rézlapra vésett versike is mutatja, szám szerint hármat. (Egyelőre kettő van, szóval a dolog még nem aktuális.) A 109-ben több érdekes dolgot is találunk: mindenekelőtt a temetőben látott lányt, Angelát, akit meglehetősen rossz passzban kapunk el. A fehér ajtó mögötti szobában hever a padlón, kezében egy véres böllérkéssel, mindenesetre James vidám csevelybe elegyedik vele. A társalgás különféle medrekben csörgedezik, de a konklúzió az, hogy mi még ugyanúgy nem találtuk meg imádott (és egyben halott) feleségünket, mint ahogy ő sem a kedves mamát. Aztán megegyezünk vele abban, hogy átvesszük megőrzésre a handzsárját, mert még valami marhaságot csinál, ha nála marad. Némi hisztéria után a csereüzlet megköttetik, Angela távozik, mi pedig felvesszük a harmadik, arany színű érmét, ami egy "rabot" (közelebbről vizsgálva: egy hölgyet) ábrázol. Vissza tehát a 105-ben levő komódhoz. A versike Easy fokozatban tényleg pofon egyszerű, Normalban és Hardban már elég elmés támpontot ad, mindhárom fokozatban más megoldással. (Easy: öregember, ezüst – bal szélső lyuk; kígyó, bronz – középső; arany, nő – jobb szélső. Normal: ezüst – balról a második; arany – középső; bronz – jobb szélső. Hard: ezüst – balról a 2.; arany – jobb szélső; bronz – jobbról a második.) A komódból a Lyne House Key mosolyog ránk, ami a 209-et nyitja. Kocogjunk tehát oda, ahol ugyan nincs semmi különös, viszon a nyitott erkélyajtón kívül átbóklászhatunk a 208-ba, ahol az ágyon megtaláljuk a másik lépcsőház (a folyosó északi végén) kulcsát. Itt NAGYON ajánlatos menteni egyet...

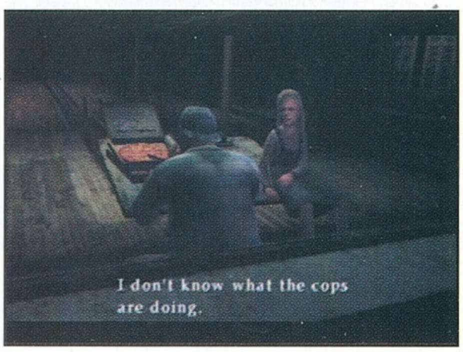
A lépcsőház ajtaja mögött ugyanis belebotlunk abba a barátunkba, akit utoljára a szekrényből láttunk. Már megint egy próbababát cincál, de amint vele végez, úgy gondolja, hogy ezúttal ránk is sort kerít – a lépcsőház ajtaja pedig sajnos bezáródott mögöttünk... Ha eddig nem tettük volna, mindenképpen váltsunk át pisztolyra, és nyissunk rá kartácstüzet, ügyelve azonban arra, hogy a lassú dög ne tudjon ránk verni a bazi nagy kardjával, mert akár egyetlen találatától is padlót foghatunk. (Így tehát mindig szaladjunk egy kicsit odébb a lépcsőfordulóban, aztán folytassuk a lövöldözést.) A dögöt megölni nem lehet, viszont 30-40 golyó után úgy dönt, hogy ismét visszavonulót fúj, és elkezd komótosan leballagni a lépcsőn. Melegen ajánlott NEM követni, mert ha elég közel vagyunk hozzá, a lépcsőről visszafordulva még agyoncsaphat (és agyon is fog!). Várd meg, amíg a masina bejátssza azt a videót, amint a picében fortyogó szmötyi visszahúzódik, és akkor már lekocoghatunk a lépcsőn, és a hátsó kapun kijutunk az utcára, ahonnan már végre elérhetjük James és Mary "közös kis helyét" – a Rosewater parkot.

4. SILENT HILL (ÉSZAKI NEGYED)



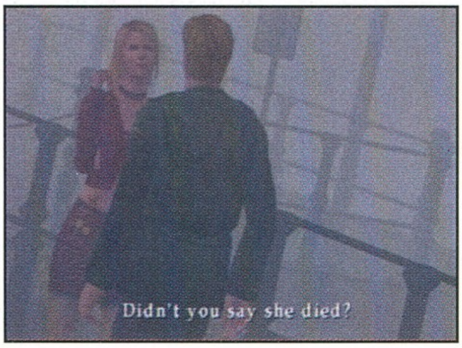
Ahogy végigkocogunk a sikátoron, ismét belefutunk a kislányba, aki kulcsokat szokott rugdosni elől\u00fcnk. Most éppen egy kerítés tetején ücsörög egy borítékot szorongatva, majd barátságos érdeklődésünkre dühösen ránkförmed: semmi közünk hozzá – úgysem szeretjük tovább Maryt... Ahhoz képest, hogy a Rosewater Park a térképen milyen egyszerűnek tűnik, marha könnyű eltévedni benne. Van benne egy csomó felvehető cucc, de az igazi meglepetés akkor vár bennünket, amikor leérünk a partra – Mary! Legalábbis egy pillanatig ezt gondolja a hölgyről, aki a korlátot támasztja, de amint megfordul, kiderül róla, hogy csak a hasonmása. A hölgyet Marianak hívják, tök jó tetkó van a köldöke mellett, és rövid párbeszéd után pár dolog kiderül róla, hogy gyanúsan sokat tud rólunk és asszonypajtásról. Tök zizi a csaj, de azért aranyos: hol a szende, védtelen szüzet fogja játszani, hol némi meglepőbbet... Mindenesetre most mellénk szegődik, James ugyanis a fejébe veszi, hogy ha az ex-asszony nem ezen a helyen várja Silent Hillben, akkor csakis a Lakeview Hotelben lehet, a tó túlpartján. (Ez a látogatás azért még odébb van: a tavat megkerülő úton leszakadt a híd, viszont az ott lelt nyomok a Pete Bowl-o-Ramába vezetnek.) Arra nem árt majd figyelni, hogy amíg Mary velünk van, akkor is vége a játéknak, ha a mezei szörnyek őt ölik meg – netán mi durrantunk bele egyet a buksijába L'Oreal Párizs módjára. ("Mert megérdemli...")





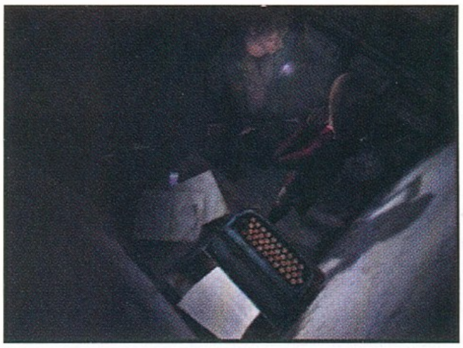
A parkból kikecmeregve tehát inkább látogassuk meg először is a Texxon benzinkutat, ahol a gonosz szerzők elrejtettek egy tárgyat, amely nélkül az életben nem jutnánk tovább a játékban (igaz, mondjuk egy autó járó motorjának hangja figyelmezetet rá bennünket, ha a környéken téblábolunk): a méteres acélcsövet, ami az egyik töltőnél parkoló autó motorházából áll ki. Ez egyrészt sokkal hatékonyabb eszköz a szörnyek dádázására, mint a szöges léc, de egyéb feladata is lesz.

Következő lépésként kukkantsunk be Pete bowling-termébe. (Maria kint marad, mert szívből utálja ezt a sportot.) Odabent két ismerősbe botlunk: Eddie és a pimasz kislány (akiről kiderül, hogy Laurának hívják) elmélyült beszélgetést folytatnak egymás magánéletéről, de mintha Mary nevét is említenék. Amint feltűnünk a horizonton, Laura lelép, Eddie viszont nyugodtan folytatja azt a tevékenységet, ami mindig megnyugtatja – pizzát töm a fejébe. (HONNAN szerezhette itt Zombifalván?!) Semmi kedve nincsen velünk együtt indulni a pimasz kis teremtés után, aki több alkalommal is kövér disznónak nevezte – így kénytelenek leszünk egyedül üldözőbe venni



Az ajtón kilépve Maria érkezik a ködből erősen lihegve – a kislány gyorsabb volt nála, de látta merre futott. Kövessük tehát az általa jelzett irányban: dél felé a bowling mellett, a parkolóban jobbra fordulva, keresztül a rácsos kapun, majd tovább dél felé. Itt egy kicsit megtör majd a lendületünk, mert a kislány átcsúszott, egy nagyon szűk sikátoron. Maria javasolja, hogy talán próbáljuk a kislányt az ajtón át követni Az ugyan zárva, de a lányka egy új oldaláról mutatkozik be: különféle dolgokat húz elő a csizmájából, a szoknyájából és a blúzából, és rövid matatás után már szabad is az út. Kövessük tehát Laurát, át a báron és déli irányban a Carroll Streeten, míg be nem fut egy épületbe...

5. BROOKHAVEN HOSPITAL

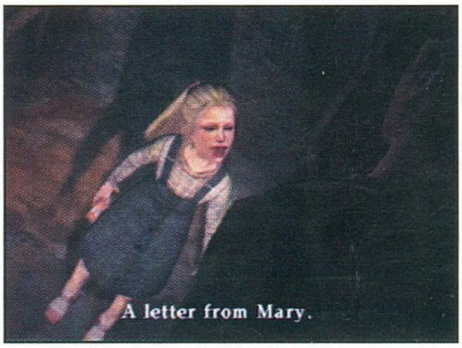


...ami egy kórház, amit egyetlen horrorból sem lehet kihagyni, hiszen olyan remek helyszínek vannak bennük, mint a prosectura, boncterem stb. Rögtön a bejárat melletti faliújságon meg is találjuk a térképét, amelynek szintjeit végiglapozgatva nyilván mindenki csuklani kezd (több szoba van, mint a két Apartmentben együttvéve). A szemben levő Reception Roomban rögtön menthetünk is egyet, az asztalon heverő dossziékban elolvashatjuk néhány páciens kórismméjét, a Document Roomban pedig egy igen érdekes "orvosi" diagnózisra bukkanunk "A" betegségről, valamint rögtön fel is vesszük a Purple Bull mágneskulcsot, ami "A" dobozt nyitja. A többi ajtó egyelőre zárva, így tehát irány a lépcsőházon keresztül a második emelet. A Men's Locker Roomban egy orvosi köpeny zsebéből magunkhoz vehetjük az Examination Room kulcsát, míg a szemben levő női öltözőben található maciban egy sebésztűre (horogra), valamint egy shotgunra bukkanunk. Erélyes nővérkék lehettek ebben a kórházban... (Meg vannak is!) Mindenesetre az első emeleti Exam Room kulcsa arra kell, hogy azonnal plusz töltényt is tudjunk szerezni a shotgunhoz a szomszédos orvosi pihenőben (továbbá az itteni faliújságon találunk egy kódot, amire a harmadik emeleten lesz szükségünk) – ellenben a második emeleti vizsgálószoba már érdekesebb: az írógépben levő másolópapíron látszik, hogy mit gépelt egykori – szemlátomást csendben megőrülő – tulajdonosa. (Egy "doboz" kódjára bukkantunk, ami valószínűleg minden játékban változik.) Mielőtt működési területünket áttennénk a harmadik emeletre, érdemes még végigkutatni a műtőket pár cuccért és a Lapis Eye kulcsért.



A harmadikon a nyugati szárnyon végigfutó folyosó (mint később kiderül, egykoron ez volt a pszichiátria) ajtaját az a kód nyitja, amit az elsőn, a pihenő falitábláján olvastunk (7335 az első két fokozatban, 1328 Hardban.) A kis szobákat végiglátogatva az S3-ban megtaláljuk a tetőre vezető ajtó kulcsát. Közben Mariara hirtelen rátör a rosszullét, és úgy dönt, hogy ő itt pihen egy kicsit, amíg mi Laura után szaladgálunk. (Nyilván jó ötlet egy szörnyektől hemzsegő kórházban sziesztázni...) A folyosó utolsó szobájában találjuk azt "A" dobozt, amire már több utalást történt. Elég rendesen becsomagolta egykori tulajdonosa, akinek világképét formáló filozófiáját a falon olvashatjuk: a másolópapíron levő kód nyitja a jobb oldali számzárat, a Purple Bull és a Lapis Eye kulcs a láncot és a zárat – egy számzáras lakat azért még mindig maradt...



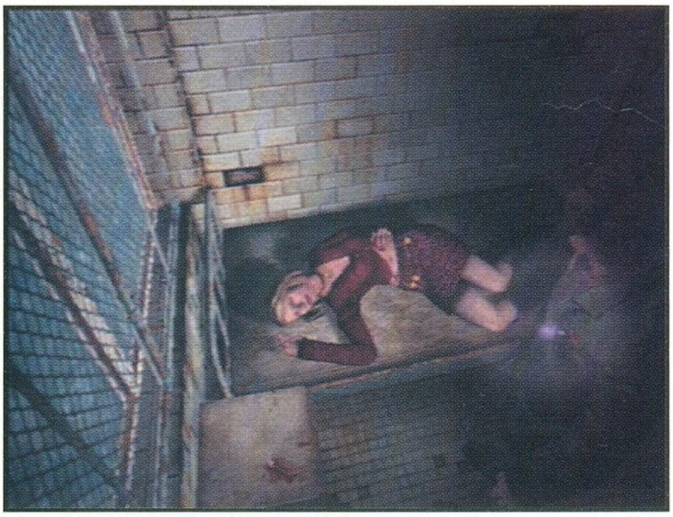


Kocogjunk fel a lépcsőházban a tetőteraszra, ahol találunk egyrészt egy titokzatos naplót, másrészt egy óriási pofont: ahogy ugyanis körbevizslatunk, hirtelen halljuk magunk mögött a nyíló ajtó csikorgását, és egy régi kedves ismerős (az a bádogfejű főellenség) kardja már le is csap ránk! James átszakítja a tetőn körbe futó kerítést, és lezuhan...

...marha nagy szerencséjére, éppen az egy szinttel alatta levő "Különleges Gyógymód" részleg plafonját szakítja át (ez a "gumiszoba" orvosi megnevezése lehet). Az egyik nyugicella még nyitva van, a falon levő papír ("Ha Joseph megnyugodott, kiengedhetitek.") pedig utal egykori lakójának kilétére. Az eddig összegyűlt információk alapján ez a Joseph Barkin igen érdekes személyiség lehetett... Egykori cellájának a fala szokás szerint csupa vér, ha viszont ezt kivételesen megvizsgáljuk, akkor megtudjuk, hogy Joe bácsi roppant fontosságot tulajdonított a számoknak. Különösen annak a négynek, amit a vérrel a gumiszoba falára festett... Ez természetesen a dobozát lezáró lakat számkombinációja, ami játékról játékra változik. (Ráadásul elég rondán is írt Mr. Barkin, a 1912-t elsőre például 1312-nek olvastam.) Kicsit érdekes, hogy a dühöngők részlege a folyosóról nem nyitható, belülről viszont igen, de azért csak kocogjunk vissza az S14-be, hogy megtudjuk, mit is rejt az a titokzatos doboz...



Néhány női hajszálat. (Miért kellett ezt így becsomagolni?!) A folyosóról nyíló Shower Room padlóját vizsgálgatva arra figyelünk fel, hogy a lefolyóba mintha beszorult volna valami, amit eddig nem tudtunk kikaparni. (...és nem azért, mert ez a pszichiátria és nem a nőgyógyászati osztály.) Ez ugyanis az egyetlen hely a játékban, amelynek kedvéért a szerzők beépítették a tárgymenübe a Combine parancsot: a hajszálakat és a sebészkapcsot (horgot) összepasszintva (mindkettőn Combine, majd Use) ugyanis helyre kis pecát gyárthatunk, amivel kihorgászhatjuk a lefolyóból a – liftkulcsot. (Érdemes menteni egyet az S11-ben, illetve beugrani az S3-ba Mariahoz, aki ugyan még mindig gyengélkedik, viszont érdekes kérdést tesz fel.)



A kulccsal már használatba vehetjük a folyosó közepén levő liftet, és lemehetünk vele az első szint nyugati szárnyába, ami eddig zárva volt előttünk. A C4-ben megtaláljuk Laurát néhány maci társaságában. A kislány azt állítja, hogy Maryt a kórházból ismeri, ahol körülbelül egy éve találkozott vele... Rövid eszmecsere után James úgy gondolja, hogy itt az ideje elhúzni innen a csíkot, a folyosón viszont Laura azzal áll elő, hogy vissza kell mennie egy levélért, amit Marytől kapott. Természetesen megint átver bennünket a kis csibész: Jamest becsalja az Examining Roomba, majd kívülről rázárja az ajtót. Odabent viszont van valami, ami azt gondolja Jamesről, hogy finom... Megint egy kis csetepaté kezdődik egy (pontosabban: kettő) spéci szörnnyel. Ezek azért jóval gyengébbek kardos cimboránknál: a mennyezetről lógó ketreceikben próbálnak a közelünkbe férkőzni, és csápjaikkal fojtogatni, de a shotgunnal gyorsan le tudjuk nyugtatni őket. Miután kinyírtuk őket, egy videó következik: halljuk ahogy Mary a nevünket suttogja, aztán...

6. BROOKHAVEN HOSPITAL II.



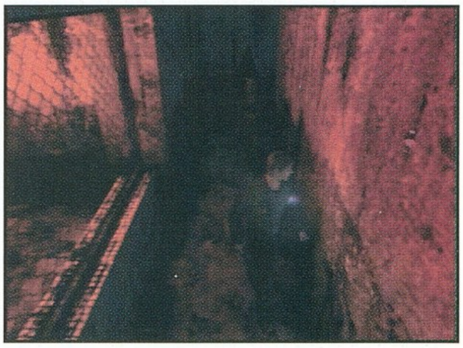
...minden további nélkül a kórház kertjében találjuk magunkat. A kórház azonban egy "kicsit" megváltozott közben, amit az is jelez, hogy a térképéről eltűntek az eddig bejárt helyek jelölései. Áttrappoltunk ugyanis a mienkével párhuzamosan létező démonvilágba – abba, amelyről a Document Roomban olvasott diagnózis beszélt. (Kezdhetjük tehát újra bejárni az egész kórházat, ami azért meglehetősen csúnya trükk volt a szerzőktől.)

Liftezzünk fel a másodikra, ahol az M6-ban egy papírt találunk bizonyos úriembertől, akit bezártak a "Pincék Pincéjébe". Nyilván e jeles esemény emlékére helyezte a furcsa festmény feletti falmélyedésbe az ITTENI pince kulcsát – ami mellett ott van egy elem is! (Nagyon könnyű ám ittfelejteni, és az nem egészséges...) A folyosó túloldalán levő társalgó (Day Room) közepén egy fridzsiderre lelünk, aminek kinyitásához James nem érzi magát elég erősnek. E feletti szomorúságunkban liftezzünk is fel a harmadikra. Itt az S11-ben találunk egy ampullát (a legerősebb first aid), továbbá egy újabb nyomot, ami a liftajtó melletti különös ajtóra utal: erre ismeretlen mester egy különös szépségű hölgyet festett, amelynek kezei érdekes módon teljes 3D-ben nyúlnak ki az ajtóból. A kézről és az imént olvasott zagyvaságban emlegetett gyűrűről idővel aztán az embernek ötletei támadnak... Az S3 (ahol Mariát hagytuk az igazi kórházban) kissé kihaltnak tűnik: a lány eltűnt, és az éjjeliszekrényen heverő gyógyszeres üvegek, valamint a falak mögül hallható hörgés nem túl sok jóval biztatnak a sorsát illetően... Sétáljunk le a főépület lépcsőházának az alagsorába, amelyet eddig rács zárt el. Lent egy falnak támasztott bálát találunk, rajta véres kéznyomokkal, amelyet félretolva egy pincelejáróra bukkanunk. Közben viszont előkerül Maria, szokás szerint teljesen zizin: először azért hisztériázik, hogy nem védjük meg őt a rátámadó szörnyektől, mert egész világunkat betölti halott asszonykánk keresése – aztán meg átmegy szipogósba, és azért könyörög, hogy soha többé ne hagyjuk magára... Mostantól megint jön velünk. Másszunk le a létrán a pincébe, vegyük magunkhoz a rézgyűrűt, majd menjünk vissza a második emelet nappalijába, a fridzsiderhez (fel a harmadikra a lépcsőházban, majd le a lifttel).

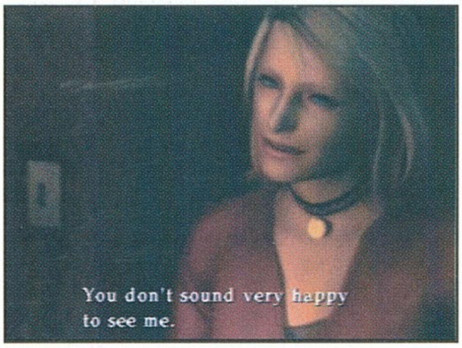


(Ahogy lefelé liftezünk, hirtelen megelevenedik James rádiója és egy vetélkedő játék veszi kezdetét, amelynek főszereplője hősünk lesz. A démoni hang három találós kérdést tesz fel, amelyre három lehetséges választ mond. Ha tudjuk a helyes választ, nagy nyeremény várható – de ha nem... A kérdések közül kettő földrajzi, amire tudhatjuk a választ, ha Silent Hill nagy léptékű térképét nézegettük egy kicsit, a harmadikban szereplő kettős gyilkosság elkövetőjéről pedig akkor olvashattunk, amikor a szemétledobóból felvettük az ezüst érmét. A "válaszokat" a harmadik emelet Storeroomjában lehet megadni, egy díszes doboz tetején levő billentyűk megnyomásával: a vízszintes sor a kérdés sorszámát, a függőleges oszlopok pedig a helyes választ jelölik, tehát 1. Sor: 3, 2. Sor: 1, 3. Sor: 3. Van benne egy csomó skuló és first aid, szóval ezt a részt nem szükséges megcsinálni. Én mindenesetre többre számítottam abban az esetben, ha rosszul válaszolnék...)

A fridzsidert ugyebár egyedül nem sikerült kinyitni, de Mariát segítségül hívva már menni fog a dolog. Mi is van egy fridzsiderben? Sör? Párizsi? PS2? Nem – egy halálfejet formázó ólomgyűrű.

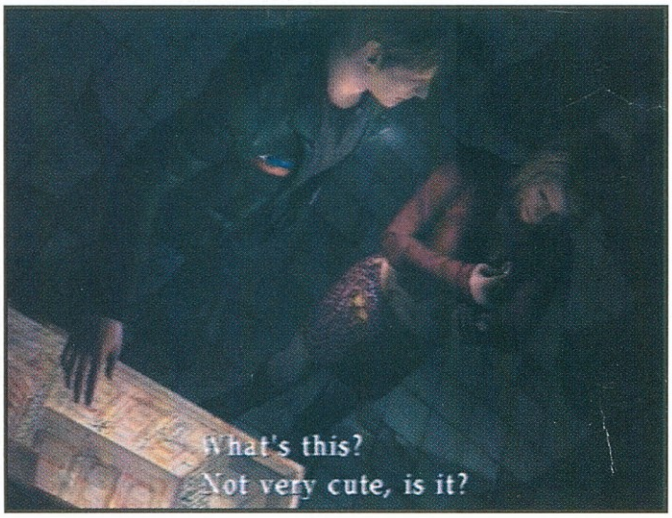


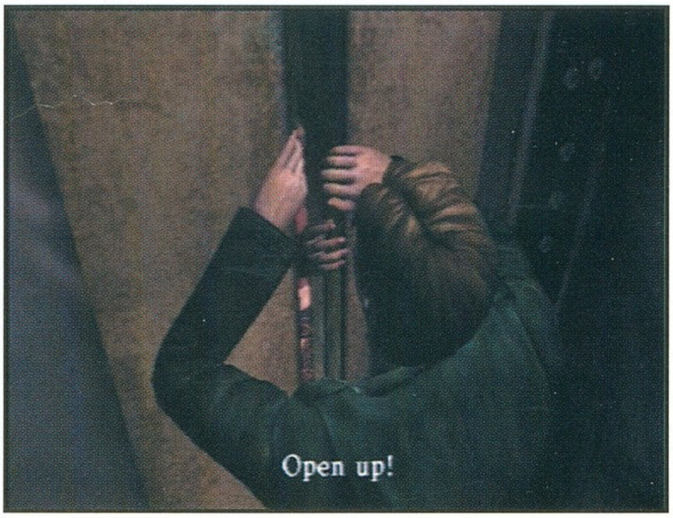
Kocogjunk vissza a különös, átlagban 2.5D-t teljesítő festménnyel díszített ajtóhoz, és húzzuk a két gyűrűt a hölgy ujjaira (vagyis használjuk őket előtte). Mi is megyünk a "Pincék Pincéjébe" a lépcsőház aljában, de menet közben még mindenképpen olvassuk el a földön heverő levelet az egyik fordulóban: egy erősen német akcentussal bíró (illetve író) személy szabadkozik benne, amiért ellopta a múzeum kulcsát, amit aztán a Parkban levő, imádkozó nőt ábrázoló szobor mögött ásott el.



A pincejárat elég vidám móka lesz: jön megint bádogfejű főellenség barátunk, a nagy karddal, így tehát futás! Maria társasága miatt a játékot ugyebár akkor is bukjuk, ha ő meghal – a lényeg az, hogy megállás nélkül fussunk előre, nehogy utolérje a mögöttünk loholó lányt. (Ja, és különösen nem javasolt nekiállni lövöldözni rá, ami egyszer mondjuk már bevált ellene – én elsőre azonnal hasba durrantottam a shotgunnal Marcsát.) Némi menekülés után James beugrik a liftbe, de sajnos az összezáródó ajtók résén Maria már nem tud beugrani, és a szörny mindenképpen beéri. Hogy mi történik vele, azt a beszűrődő hangokból mindenki elképzelheti...

James megtörten száll ki az első emelet fő szárnyában a liftből, majd még megtörtebben látja, hogy közben a főbejáratot valaki bezárta. Persze utóbbi azért nem olyan nagy gond: a Director's Roomban megtaláljuk a kulcsot, egy térkép társaságában, ami a fent említett kulcs előkerítéséhez szükséges nyomokat tartalmazza. Közben az ablakon keresztül látjuk, hogy Laura is elkocog valahova az úton...





7. HISTORICAL SOCIETY/TOLUCA PRISON







Odakint közben beesteledett. Kis séta következik: a Carroll-Rendell-Munson-Saul Street útvonalon kocogjunk el az útlezárásig, majd az alagútban keljünk át a város keleti felébe. (Ez elég izgi lesz, de felesleges megállni lövöldözni az alant vidámkodó szörnyekre.) A Lindsey Streeten, a térkép által jelzett helyen fekszik egy feljárón a doktor által említett csavarkulcs, valamint különböző szerencsekívánatai a jövőnket illetően. Irány tehát a park, annak is a nyugati fele (a Katz nyugati végén most már át lehet kelni a Munson Streetre). Az imádkozó nő szobra mögött tényleg ott emelkedik egy friss földhányás, amelybe beletúrva egy fémdoboz bukkan napvilágra (pontosabban: holdvilágra). Miután a franciakulccsal lefeszegettük róla a csavarokat, magunkhoz vehetjük a múzeum bronzkulcsát, amit rögtön meg is fogunk látogatni. Illetve "kicsit később", mert szép kis séta lesz, míg oda elkecmergünk.

A múzeumban érdemes végignézni a két teremben bemutatott festményeket (van közöttük néhány egészen különös témájú is), aztán induljunk meg a hátsó fertályban nyíló falrepedésen keresztül "lefelé". (Ez eltart majd egy darabig.) A múzeum berendezése kezd egy kicsit sajátos jelleget ölteni: mindenütt rácsok, az egyik íróasztalon pedig egy rabra vonatkozó bejegyzést találunk – 1820-ból... Továbbhaladva a földön egy cseppet sem hívogató akna ásítozik, de mivel másfelé nem vezet út, kénytelenek leszünk leugrani. Egy kút fenekére jutottunk, ami szemlátomást zsákutcának tűnik, és kimászni sem lehet belőle: ahogy viszont alaposan végigvizsgáljuk a falát, az egyik helyen James úgy látja, mintha valahogy más lenne... Vegyük kezünkbe az acélrudat, és csapjunk rá vele a falra – a befalazott ajtón keresztül átjutunk a csatornarendszerbe. Némi tévelygés után egy újabb, lefelé vezető aknára bukkanunk, amelynek túloldalán mintha a jelenlegihez képest merőlegesen folytatódna a csatornarendszer... Ezt azonban pillanatnyilag rács zárja le, amelynek kulcsát a folyosóról nyíló szomszéd szobában találjuk, az alábbi mókás felirattal: "Ez elvezet majd vala az Purgatórium mélységibe." Hát ha nem is pontosan oda, de valami hasonlóba...

Amint a kulcsot felvesszük, hirtelen kialszik a zseblámpánk, az ajtó bezáródik, és a szobát bogarak lepik el. Teljesen felesleges lenne a töltényeket pazarolni rájuk – csiholjunk inkább némi fényt a kórházban talált elem használatával (én mondtam, hogy ne hagyd ott!), majd próbáljuk kinyitni az ajtót a mellette levő panel segítségével. A három tagból álló kód minden játékban változik, a lényeg az, hogy csak azokat a gombokat kell próbálgatnunk, amelyek világítanak. (Ha csak kettő fényesebb, akkor nyilván az egyik kétszer szerepel benne.) A téves kódot rövid szirénahang, a találatot pedig ennél jóval magasabb hangfekvésű pittyenés jelzi. Használjuk a kulcsot a rácson, majd ugorjunk fejest a bizonytalan jövőbe.

Landolásunk nagy port ver fel. Még Eddie is felfigyel rá, aki jó szokása szerint egy szitává lőtt holttest társaságában sziesztázik abban a szobában, ahova bezuhantunk. Rövid eszmefuttatásba kezd az emberélet kioltásának nehézségeiről, amelyek ugyebár nem léteznek, ha valaki egy akkora kéziágyúval rendelkezik, mint pillanatnyilag ő... Mintha enyhén megőrült volna utolsó találkozásunk óta, és ezt a sejtést azt sem oszlatja el, amikor azt állítja, hogy csak viccelt. Miután elsietett titokzatos dolgára (vajon mi dolga lehet egy múltbéli börtönben?), szedjük össze a cuccokat, mindenekelőtt a "torkos malacot" ábrázoló fémlapot, majd mi is kövessük.

A börtön folyosóján mindenekelőtt gyűjtsük be a térképet (észak felé van, a második rács melletti íróasztalon), majd ugorjunk be a vizesblokkba, ahol az egyik nyitott mosdófülkében egy újabb fémlapot találunk. A folyosó északi részén (a rács előtt) tudunk átjutni a nyugati szárnyba, ahol az egyik beszélőfülkében felvehetünk egy öngyújtót, illetve a déli részen találunk egy padlóba ágyazott csapóajtót, ami most – fogantyú híján – pillanatnyilag éppen nem csapkod. Az első rács melletti ajtó valószínűleg egykoron lőszerraktár lehetett, mert egy kalap töltényen kívül itt találjuk a vadászpuskánkat is, ami a játék legerősebb lőfegyvere. Van még egy vidám újság is, amelynek egyik cikke azzal szórakoztatja a nagyérdemű olvasóközönséget, hogy megpróbálja számba venni, hány hulla is feküdhet a Toluca-tó fenekén... Kocogjunk vissza a másik folyosóra, és vizslassuk végig a déli részen nyíló cellasort. (Némelyikbe egy-egy szörny is be van zárva – biztos rosszak voltak.) A nyitva levő cella egykori lakója nagy mágus lehetett, mert mindenféle fura könyveket olvas a holtak feltámasztásáról és efféleékről. Voodooban is utazhatott, mert az asztalán találunk egy viaszbabát. Irány az északi zárkasor, ahol folytatjuk szemleutunkat, melynek eredménye egy harmadik fémlap.





Az épület keleti oldalán fekvő hatalmas terem a nagy tér miatt üresnek tűnik, de ahogy bekocogunk a közepére, mindjárt kiderül, hogy milyen célokat szolgálhatott fénykorában... Az akasztófa talapzatán levő felirat azt hirdeti, hogy véráldozatot követel a Három Főbűn bocsánata, és mivel ezzel teljes mértékben egyetértünk, itt lepakoljuk az indián folklórelemekkel díszített fémlapjainkat: a Falánkságot, a Csábítást és az Erőszakot. Tényleg vért áldozhatott valaki, mert egy elfúló halálsikoly hallatszik – de egyébként semmi... Ahogy viszont visszasétálunk a bejárathoz, egy szerencsepatkóra lelünk.

Menjünk át a nyugati szárnyba, a csapóajtóhoz. A börtönben szerzett holmijainkat szemlélve, nem lesz különösebben nehéz kitalálni, hogy mi lesz a teendő, pláne, hogy a masina rendszeresen egymás mellé rakja az összetartozó tárgyakat, illetve különféle ötleteket ad, ha a fedélen próbálgatjuk őket. Melegítsük meg tehát az öngyújtóval a viaszbabát, majd a trutyiba plántáljuk bele a patkót (elég csak együtt használni őket), és hamarosan kész a házilag gyártott fogantyú. Újabb akna – újabb ugrás. Roppant vidám helyszínre érkezünk: valami azt súgja, hogy itt lehetett a börtön hullaháza. Ami nem fért a falból kilógó csövekbe, azt nyilván ledobálták a szomszédos aknába, ahova – most már csak sportból is – fejest ugrunk. Ahogy így zuhangatunk egyre lefele, idővel bebotorkálunk egy helyszínre, amelynek négy sarkában felvehető cuccok vannak. Ahogy az elsőt felvesszük az ajtó becsapódik, és az egész miskulancia megindul lefelé, lévén ez egy lift. Jó sokáig megy, zuhanva szerintem biztos gyorsabb lenne...

7-2. HISTORICAL SOCIETY/TOLUCA PRISON





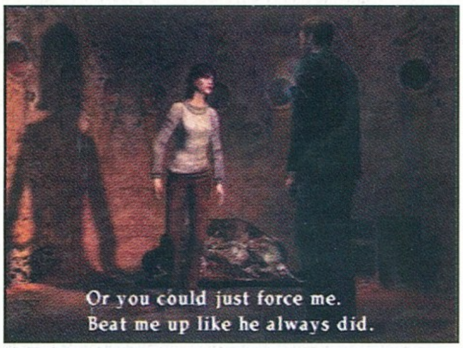


Hogy ez az építmény, ennyivel a föld színe alatt mi lehet, azt nem tudni, viszont itt kivételesen nem kell térképre vadásznunk, az ugyanis itt RPG-módszer alapján működik: azt látjuk rajta, amit már bejártunk. A szemközti ajtót egyelőre szögesdrót zárja le, tehát válasszuk a bal oldali folyosót, majd a T alakú elágazásnál forduljunk jobbra. Nemsokára egy földbe vájt lyukhoz érünk, amelyen leereszkedve egy csatornába érkezünk. A csatorna másik kijáratánál egy fura kockafejre bukkanunk, amelyet ide-oda forgatva a mögötte levő "páncélszoba" ajtajai is ide oda forognak. A szemközti ajtó átjárhatóvá tételéhez a fejet úgy kell forgatnunk, hogy a zöld szemű arc a feje tején álljon. A szoba egy lakályosan berendezett kis cella, ahol James enyhe megdöbbenésére Mariara bukkan. Pontosabban már megint nem tudja, hogy Mary-e vagy Maria – sőt pillanatnyilag mintha a lány sem tudná: ő ugyanis nem emlékszik, hogy a csúnya kardos bácsika megette őt a folyosón, arra viszont igen, hogy együtt volt velünk a hotelben, és még a közösen készített videót sem felejtette el... Aztán igazi női fortéllyal kivágja magát: ő az lesz, akinek csak akarjuk – feltéve, ha sikerül valahogy kiszabadítanunk a rácsok mögül...

A fejes szobában közben némi zárlat keletkezett, és a biztosítékdobozból magunkhoz vehetünk egy csípőfogót, ami kiválóan alkalmas lesz a szögesdrótba csomagolt ajtó átjárhatóvá tételéhez.

Kocogjunk vissza tehát egészen addig az elágazásig, ahol a padlóból nyíló létrához elkanyarodtunk. Megrögzött gyűjtők esetleg megnézhetik az elágazás másik részét, ahol két létra is nyílik a falakból. Mindkettő egy körfolyosóra vezet, amelyen kedvenc főellenség barátunk kerget majd bennünket körbe-körbe. Itt egyetlen szoba van, ahol nyilván tudományos kísérleteket végezhet, mert a boncasztalról felvehetjük kardgyűjteményének egyik jeles darabját. A lőfegyvereken kívül a legjobb dádázó eszköz!

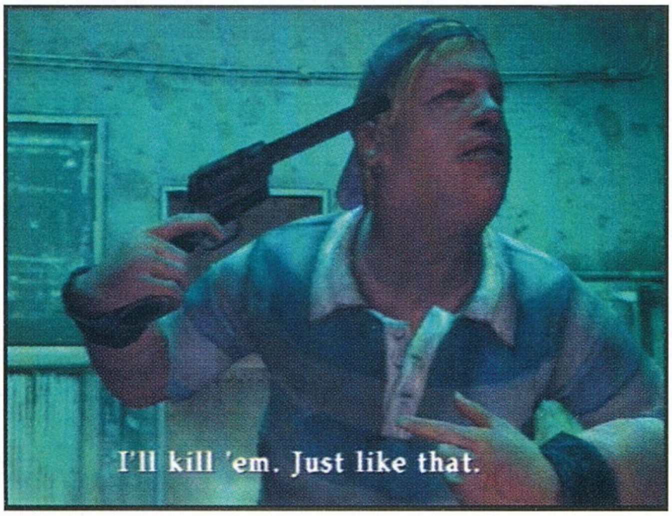
A szögesdrótot átvágva egy hosszabb téblábolás következik ebben a kétszintes labirintusban (létrán fel, létrán le). Eltévedni nem nagyon lehet (maximum zsákutcába jutni), mert rendszerint csak egyfelé lehet továbbmenni. Előbb-utóbb mindenki kitalál belőle, és az egyik létrán felmászva egy olyan ajtóhoz lyukad ki, ahol mentési pont is van. Az ajtó mögött női sikítást hallunk ("Papaaa, ne tedd!"), és a szobába benyitva Angelába botlunk. Ha mondjuk EZ a papája, akkor érdekes kis család – mindenesetre megint egy spéci szörny jön. Különösebb gondot maximum Hard szinten jelenthet, hogy nem nagyon van hely elfutni előle, a többin a shotgun vagy a hunting rifle találatai mindig távol tartják tőlünk. Miután kinyuvadt, Angela még belerugdal párat, a biztonság kedvéért hozzávágja a tévét, aztán nekiáll velünk hisztériázni. Valami téves képzet azt a gondolatot ültette el a fejébe, hogy James utána kódorog ("Minden férfi csak egyet akar..."), és nem a felesége után. Miután dúlva-fúlva elrohan, kocogjunk tovább a folyosón, majd a következő ajtó után nyissunk be a jobbra nyíló szobába. Itt vidám társaság gyűlt össze: hat akasztott hulla lebeg a szélben, mindnek a homlokán egy cédula, hogy milyen indokból függesztették fel állásából és életéből (jegyezzük meg, hogy melyik bűn elkövetője a szoba melyik részén lóg). Ha továbbkocogunk a folyosón, a következő ajtó után rögtön megtaláljuk a szoba párját, csak itt kötelekkel. Mindenképpen érdemes elolvasni a kerítésen függő elmés költeményt, aztán már csak ki kell találnunk, hogy melyik elítélt volt ártatlan. Ez minden nehézségi szinten más: normálon a gyújtogató (arsonist), könnyűn az emberrabló (kidnapper), nehezen pedig a pénzhamisító (counterfeiter). Ha jó kötelet húzunk meg, akkor az előző szobában eltűnik az ártatlan hullája, és a helyén pedig ottmarad az Üldözött Kulcsa. Ez nyitja a folyosó végén levő rács lakatját. A következő ajtó pedig már a Maria cellájába vezető csatornára nyílik...





...aki már megint kitolt velünk, mert megint meghalt. Amíg mi odakint létráztunk a mókás szörnyekkel, addig valaki lemészárolta szegényt. Hm. Mindenesetre bizakodjunk: egyszer már megette a kardos baba is, mégis milyen jó bőrben volt utána – hátha tudja ezt hosszú távon is!

A csatornában közben kinyílt a kerítés ajtaja, ami egy sajátos módon használt szobába vezet: valaki temetőt rendezett be benne. Másik kijárata nincs, viszont a sarkában levő három nyitott sír közül az egyikbe fejest lehet ugrani. Hopp!



Nocsak. Egy másik ismerős: Eddie. Most viszont már egy nagy csomó hullája van neki, és most már tényleg teljesen begolyózott. Elsírja nekünk a világfájdalmát (mindenki csak szórakozik vele, mert kövér, ronda és buta), meg azt is, hogy mit talált ki arra, hogy a világ ilyetén módon való folyását megszüntesse. James felteszi a lehető legmegfelelőbb kérdést, amit csak lehet ("Eddie, tényleg teljesen begolyóztál?"), mire a kövér pupák úgy dönt, hogy itt az ideje minket is felvenni a bűnlajstromára. Szerencsére elhibáz bennünket... Amint a videó után visszakapjuk az irányítást, azonnal tüzeljünk. Eddie átszalad a szomszédban levő hűtőkamrába, és itt kénytelenek leszünk vele "aki bújt, aki nem, lövök"-et játszani vele. Miután felborult, kikocoghatunk a dupla ajtón, és végre eljutunk oda, ahova még akkor indultunk el, amikor először találkoztunk Mariaval a parkban – a csónakkikötőbe.

A Lakeview Hotel megközelítése ugyanis csak vízi úton lehetséges. Üljünk be a móló végén levő csónakba, és kormányozzuk úgy, hogy a hotel kikötőjében világító reflektor mindig James feje felett legyen (vagyis pontosan arra menjünk). Ennél a résznél mondjuk célszerűbb a d-paddel irányítani a játékot. Idővel aztán csak megérkezünk...

6. LAKEVIEW HOTEL



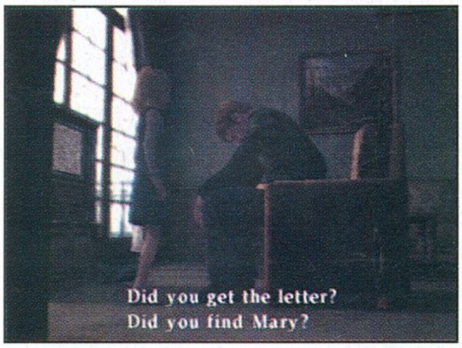
A kertben balra egy üzemen kívül álló szökőkút pereméről vegyük magunkhoz a Little Mermaid zenélődobozt, majd irány az épület. A főbejárat mellett szokás szerint megtaláljuk a térképet, rajta pedig egy üzenetet, miszerint Mary ugyanabban a szobában vár ránk, ahol három éve együtt voltunk – a 312-ben. (Azt talán mondani sem kell, hogy az az egyelőre emelet le van zárva – nem véletlenül ekkora a hotel!) A szemben levő lépcsőn ugorjunk le az alagsorba, ahol ugyan sok ajtó nincs nyitva, viszont a liftben egy üveg oldószert találunk. Vissza a lépcsőn és nézzünk be a Lake Shore étterembe. Valakinek sajátos reggelit tálaltak: az egyik tányéron egy kulcs hever (Fish Key). Ahogy a zongora felé botorkálunk, hirtelen a frász jön ránk, mert valaki leüt rajta egy akkordot... Laura megint boldog lehet. Most a szokásos önmagához képest kevéssé pimasz, sőt meg is mutatja nekünk a levelet, amelyet Marytől kapott pár napja, a születésnapja előtt. Közben eszébe jut, hogy van egy másik levél is, amit elhagyott valahol – így el is robog megkeresni.

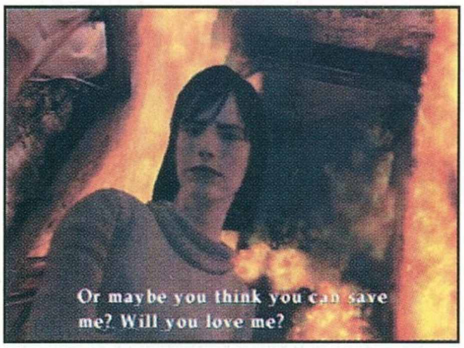
Az étterem ajtaja előtt néhány olyan szörny ront ránk, mint Angela "papája", de ezek sokkal gyengébbek. A Lobbyban egy üzenet hever a recepciós pulton, amely szerint James Sunderland az ittfelejtett videókazettáját átveheti az első emeleti Office-ban. Ez még egy kicsit arrébb van, most egyelőre vegyük magunkhoz a recepció szekrényéből a 312-es kulcsát. A második emeleti Cloak Roomban egy rakás lőszerre bukkanunk, valamint egy aktatáskára, melynek zárját az étteremben talált halas kulcs nyitja. A tartalma természetesen egy másik kulcs, nevezetesen a 204-es szobáé. A 204-ben a személyzet valamelyik tagja a kredencen felejtette a személyzeti lift kulcsát. A falban tátongó résen keresztül átballaghatunk a 202-be, ahol egy újabb aktatáska vár bennünket, a változatosság kedvéért most betűkóddal. A kódot az ágyra szórt fényképek egyikén fogjuk megtalálni: ezt ugyan valaki filctollal átsatírozta, de az oldó használatával ezt könnyen eltüntethetjük. A táska tartalma a Cinderella Boksz.



A második szint túlsó szárnyában, a lift mellett találjuk a személyzet szobáját, amit az imént felvett kulcs nyit. A lift sajnos csak egy személyre van tervezve, ezért vad szirénázással tiltakozik az ellen, hogy ennyi cuccal bárhova is elvigyen bennünket. Először tehát le kell pakolnunk az összes nálunk lévő holmit a szekrénybe (ezelőtt viszont mindenképpen meg kell nézni a lift kezelőpaneljét, mert csak akkor ajánlja fel a masina a szekrény megőrzési szolgáltatásait).

Liftezzünk le az első szintre, a liftajtó melletti faliújságról vegyük magunkhoz a személyzeti részleg térképét, majd irány az iroda (Office), ahol a páncélszekrényből magunkhoz vesszük a jogos tulajdonunkat képező videókazettánkat, továbbá a valaki más tulajdonát képező konzervnyitót. (Azt nyilván mondani sem kell, hogy mivel fegyvereink is a szekrényben maradtak, a szörnyek elől ajánlatos ezerrel elpucolni.) A Pantryban egy újabb zenedobozra akadunk (Snow White Box), amivel tulajdonképpen ki is végeztük a szintet – a probléma már csak az, hogy a lift ugyebár nem közlekedik, ha tárgyak vannak nálunk. Így más utat kell találnunk. Menjünk le a lépcsőn az alagsorba, ott pedig a Boiler Roomba, ahol egyebek között megtaláljuk a bár kulcsát is, a kazánra felakasztva. Menjünk a bár konyhájába, ahol a konyhaszekrényen egy méretes konzervdoboz hívogatja az arra járó kalandort. Természetesen azonnal neki is esünk a konzervnyitóval. Mit gondoltok, mi van benne? Nem, nem az – villanykörte! (A konzervdobozban...) A konyha másik ajtaján keresztül a bárba jutunk, amelynek az ajtajához már nálunk van a kulcs. A baj csak az, hogy a sötétben nem találunk bele a kulcslyukba, de ezen könnyen segíthetünk: tegyük bele az izzót a pulton fekvő lámpába. Az ajtón át visszajutottunk a vendégeknek fenntartott részbe, így mehetünk is vissza a személyzeti szobába a többi cuccunkért.



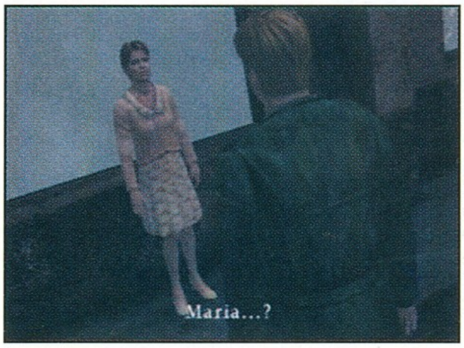


A Lobby közepén álló zenélő óra büszkén hirdeti a halottak feltámasztásának szükségességét. Az ehhez vezető út sajátos módon az, hogy elhelyezzük benne három kis zenélő boxunkat (mindegyikhez más oldalára kell állni). A sorrend játékról játékra változik, de ha két doboz behelyezése után elkezdjük lejátszatni a zenét, akkor már hallani fogjuk, hogy egyáltalán jókkal kezdtük-e a dolgot. Ha mindhárom doboz a helyén van, az óra elkezdi folyamatosan játszani ezt a szörnyű macskazenét, viszont felvehetjük az előlapjáról a harmadik emeletet lezáró rács kulcsát. Nyomás felfelé!

A 312-ben persze nem vár bennünket senki. Van viszont egy videó, amellyel lejátszhatjuk a 3 évvel ezelőtt készült kazettát. Jamest megint megrohanják az emlékek, és teljesen elcsügged. Közben megjelenik Laura is, majd némi ordibálást követően elszalad. James rádiója pedig megszólal, amelyben Mary hangját halljuk – a közelben vár bennünket...



A szálloda egy kicsit megváltozik: nemcsak hogy megint átkerültünk a démonvilágba, de az ajtókon keresztül sem teljesen oda jutunk, ahová gondoljuk. Vegyük az irányt például a 202 felé, amelybe benyitva kijövünk a 219-en. (Előtte egyébként érdemes beugrani a Reading Roomba, ahol a fejhallgatón igen érdekes adást hallhatnak az érdeklődők...) A 219 elől kocogjunk el a liftig (a vendégeket szállítóhoz – mostanára megjavult), majd liftezzünk le az alagsorba, ahol már derékig ér a trutyi. A báron keresztül csörtessünk hátra a személyzeti részlegbe, majd a lépcsőházhoz. Minden lángban áll, és Angela is megtalálta a "mamát" (márminst minket) – amikor rájön a tévedésére, kéri szépen vissza a böllérkését, majd szomorúan belebaktat a tűzbe...



Mivel más út nincs, így lépjünk vissza a lépcsőházba. Az első emeleten a Laundry mellett jelzett folyosót eddig nem tudtuk használni, most viszont arra vezet az út. Hamarosan egy olyan elé érkezünk, ami előtt egy kilenc részből álló mentési pont van (ez volt egyébként az amerikai doboz címlapterve is), amit erősen javasolt használatba venni. Az ajtó mögött egy jó és egy rossz hír vár bennünket: a jó az, hogy Maria már megint él – a rossz az, hogy éppen fejjel lefelé lóg egy vasrácson, és két bádogfejű főellenség ép akkor ver rajta keresztül egy lándzsát, amikor megérkezünk. (A francba!) Most ketten fognak ránk támadni, és ugyanaz a taktika követendő ellenük, mint első alkalommal: folyamatosan mozogva távol maradni tőlük és osztani őket a shotgunnal vagy a hunting rifle-lal. Idővel aztán megunják a kergetőzést, és a saját lándzsájukba dőlnek. (Ez nem vicc, tényleg ez történik!) A kezükből kivett két tojást illesszük a szobából kivezető két ajtó zárjába, majd távozzunk az egyiken. Amíg a folyosón szaladunk Mary hangját halljuk, majd az ajtón kilépve egy gigantikus fémszerkezeten kell egyre feljebb kocognunk. Amikor pedig a tetejére érünk kezdetét veszi a gigantikus finálé... (Ezt pedig nem mondom el, nézzétek meg inkább ti – ha elég sok lőszeretek van, ez sem lehet probléma,)

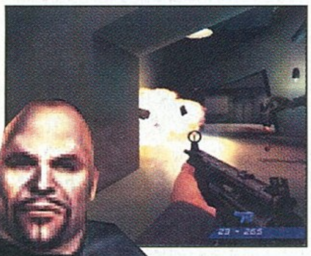
007 AGENT UNDER FIRE

VÉGIGJÁTSZÁS

1. TROUBLE IN PARADISE

Az első küldetéssel még nem lesz különösebb gond. Az épületbe két módon juthatunk be: vagy a Q-Decryptor segítségével a főajtón át, vagy a Q-Claw-val a tetőn keresztül. Odabenn egyszerű képletet kell követnünk: az ellenfeleket le kell lőni, a lakatokat pedig a Q-Laserrel kell elintézni – az út csak egyfelé vezet. Amikor elérünk a tengeralattjáróhoz, tisztítsuk meg az utat (ha a katonák egy hordó mögé bújnak, a hordóba lőve robbantsuk fel őket), majd a Q-Laserrel szabadítsuk ki Zoe-t.









2. PRECIOUS CARGO

Nagyon könnyű küldetés, mindössze annyi a dolgunk, hogy miközben Zoe vezet, mi iktassuk ki a tetőablakból a üldöző autókat (érdemes először a lövészt leszedni, majd a kerekekre célozni) és helikoptereket (ha gyorsan akarunk végezni velük, használjuk a rakétavetőt). Ha beértünk az épületbe (autóstól a házba...), addig nem mehetünk tovább, amíg ki nem lőjük az öt katonát. A pályának akkor van vége, ha a legutolsó teremben meglőjük a nagy piros gombot (annál az ajtónál van, ahol bejöttünk), majd a darunak a vöröses darabját (nem kell vesződni a katonákkal).





3. DANGEROUS PURSUIT



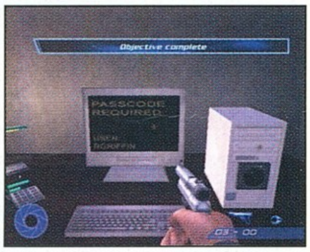


Ezúttal már mi vezetjük a kocsit: egy BMW Z8-assal kell feldúlnunk Hongkongot. Célunk az lesz, hogy egyben kapjuk el az előlünk menekülő kisteherautót (tehát a rakéta NEM megoldás!); ehhez jön kapóra a Q-Pulse nevű "fegyver", amivel lefagyaszthatjuk a járgányt. A pálya elején csak lődözzünk ki minden ránk törő ellenfelet, majd vegyünk fel egy Q-Pulse-ot (rögtön az első útkanyarban van egy, miután kiértünk a kikötőből, de később is találhatunk még kettőt) és kövessük a nyilat a radaron. Miután megláttuk a célpontot, próbáljunk meg minél közelebb érni hozzá (csak vigyázzunk a hirtelen fordulásaira, képes rá, hogy bemenjen a metróalagútba, vagy felhágjon a lépcsőkön...) és lőjük el a Q-Pulse-t.

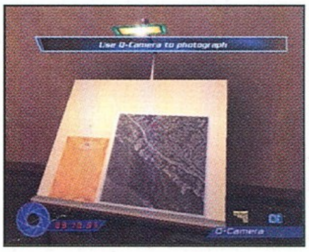
4. BAD DIPLOMACY

Ebben a küldetésben senkit nem szabad megölnünk, egyetlen fegyverünk egy altatólövedékkel felszerelt pisztoly, amiben pont annyi lőszer van, hogy csak egyszer hibázhatunk vele (feltéve, ha felszedjük a két adag töltényt elrejtve a házban). Miután felliftteztünk a másodikra, menjünk ki az erkélyre, és a Q-Claw-val csévéljük fel magunkat a harmadik emeletre, és így megtaláljuk a keresett számítógépet. A gép kódja Griffinnél van, hozzá viszont csak egy kódkártyával lehet eljutni – ezt a PC-hez legközelebbi szobában találjuk. Griffint lőjük le, majd az így megszerzett kóddal menjünk vissza a géphez. Ha megvan a keresett információ, akkor már csak ki kell jutnunk az épületből (az utolsó őr mellett el is lehet rohanni, nem kell lelőni).





5. COLD RECEPTION



Ezen a pályán ugyan van időlimit is, de még nehéz fokozaton sem fog ez gondot okozni. Nyissuk ki a bal oldali ajtót a bal asztalnál levő gombbal, és a Q-Laser segítségével kússzunk be a szellőzőkbe. Az első két szobában találjuk a két lefotózandó képet (a Q-Recordert kell használnunk), ha megvoltak, akkor menjünk tovább a lifttel. A következő emeleten a Q-Decryptorral kell kinyernünk adatokat három Dataportból, majd egy újabb liftezés következik. Lent több lehetőségünk is van: vagy kiirtunk mindenkit (ez esetben vigyázzunk, mert riadó esetén rengeteg katona jön), vagy a Q-Claw segítségével a szellőzőkön keresztül megyünk tovább (ha a katonák becsukják a Blast Doort, akkor csak az utóbbi lehetőség marad). A következő óriási barlangteremben a Q-Remote-tal szerezzük meg a fenti ajtó kódját, majd nyissuk is ki vele (közben persze öljünk le mindenkit). Ha ez megvolt, akkor már csak egy mesterlövészt kell kiiktatnunk, és mehetünk is a következő helyszínre (a kis kabinból kell felmászni a fenti kámpoig).

6. NIGHT OF THE JACKAL

A pálya elején gyorsan szedjünk le mindenkit a környéken, majd menjünk a nagykövetség bal oldalán levő kis sikátorba, ahol egy mesterlövész vár ránk. Ha lelőttük, akkor "Q-Clawozzunk" fel a párkányra, és menjünk be a házba az ablakon keresztül. Bent keressük meg a fürdőszobát, és a titkos járaton keresztül menjünk be a nagykövetségbe (ahol kell, használjunk Q-Clawt vagy a Q-Cardot). Mentsük meg a túszokat, majd nyírjuk ki a terroristákat a konyhában, végül nyissuk ki az angol zászlóval álcázott titkos ajtót. Itt találjuk Nataliat, akitől új feladatot kapunk: meg kell ölni egy Carla nevű nőt. Ez igen egyszerű, rövid sorozatokkal lődözzük addig, amíg a fura szerkezet elé ér, és akkor nyomjuk le az ezzel szemben levő gombot (a szobában jobbra, a ládák mögött), mire a masina belelöki a lávába. A szint végén még egy helikoptert is le kell szednünk, ami nem lehet gond, mert a teraszon van egy rakétavető két doboz lőszerrel – csak arra vigyázzunk, hogy a roncs ne essen ránk...




7. STREETS OF BUCHAREST

Talán a legélvezetesebb küldetés a játékban; egy Aston Martinnal kell végigszáguldanunk az éjjeli Bukaresten. Két dolgot kell felszednünk, a radar pontosan jelzi őket. Ha megvannak, akkor a park felé kell vennünk az irányt, a Q-Boostert mindenképpen fölvéve (a park bejáratánál), és azt a lépcsőknél egyből használnunk is kell. Ezzel nincs vége a pályának, ugyanis Mr. Bond egy tankba pattan, és azzal indul ellenfelei ellen. A tankkal "felszerelkezve" sok problémánk nem lehet, a gépfegyverrel még a helikoptereket is hamar le lehet szedni, ha nagy gáz van, akkor az ágyút kell használni. A pálya végén egy hidat kell leomlasztanunk, mégpedig úgy, hogy kilőjük a rajta haladó vonatot (a piros kocsira érdemes célozni az ágyúval).




8. FIRE WATER

A pálya legelején másszunk fel a létrán, és kergessük el Bloch-t (ha a Q-Remote-tal megszereztük a ládamozgató kódot, ráomlaszthatunk egy dobozt a fejére). Ezután a Q-Lasert használva be kell jutnunk egy elkerített részre, ahol a szellőzőn át feljuthatunk a párkányra. Itt mellőzzük a harcot, és inkább gyorsan menjünk be Bloch után az ajtón. A gépteremben az lesz a célunk, hogy beindítsuk a dugattyúkat (ezt a kezelőteremben tehetjük meg), és azokat használva felugorjunk a következő emeletre (az ugrásban segíthet a Q-Jet). Persze elég sokat kell majd küzdenünk, mert rengetegen vannak bent, de három páncél is van itt elrejtve, elhalálozni tehát nem fogunk. Innen a Q-Claw-t használva kell feljutnunk az olajfúró torony tetejére (a mesterlövészeken használva a Q-Remote-ot leküldhetjük őket úszkálni kicsit a tengerbe).




9. FORBIDDEN DEPTHS




Nagyon unalmas és idegesítő küldetés: egy kis automata kocsiban ülve kell kilőnünk az ellenfeleket, azaz katonákat és a járat tetején levő ágyúkat. Az első állomáson mindenkit szedjünk le, és a bal oldalon felnyíló ablakon keresztül lőjük ki a piros kapcsolót, így mehetünk tovább. A második állomáson (a katonák után) az útban álló kocsit kell felrobbantani. Amikor találkozunk Blochhal, az általa dobált aknákat lőjük, ne őt, mert elég nagyot sebeznek. A pálya végén, a körmenetnél váltsunk shotgunra, és lőjük ki a három katonát. Ha ez megvolt, akkor a gépfegyverrel lőjük Blochot addig, amíg el nem fut, ezután megint három katonát kell széttrancsírozni, legvégül pedig a plafonon levő három, pirosan villogó platformot kell eltalálnunk az irányítható rakétával (elég rövid idő alatt!).




10. POSEIDON




A pálya elején Q-Lasert és Q-Decryptort is kell használnunk, majd a lifttel kell feljebb jutnunk egy emeletnyit. Ezután három hosszú csata következik, végül a nagy tartályokkal teli teremben a Q-Remote-tal három programot kell megszereznünk, amit a következő teremben rögtön használhatunk is (persze itt is mindenkit ki kell iktatnunk, elsőként a plafonra szerelt gépágyút). Ha megvolt, akkor az irányítóteremből megszerzett mágneskártyával juthatunk el a tengeralattjáró dokkjába; itt még egy kapcsolót kell aktiválnunk a bal oldali teremben, hogy beszállhassunk.





11. MEDITERRANEAN CRISIS





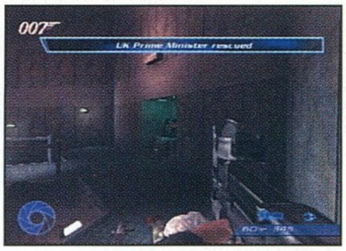


Keressük meg a Briefing Roomot (ki van táblázva), majd innen menjünk be a hangárba. Miután mindenkit kilőttünk, a jobb felső sarokban levő kis szobából szerezzük meg a programot (Q-Remote). A második hangárban körbe kell mennünk – és persze mindenkit le is kell vadásznunk – a terem hátsó részén keresztül (balra) hogy feljuthassunk az emeletre. Szedjük le a katonákat, a Q-Lasert használva másszunk ki a fedélzetre, és a gépágyúval szedjük le a helikoptert (kevés időnk van rá). Ha ez megvolt, akkor a létrán felmászva szabadítsunk ki egy tengerészlánykát, majd ugyanezt kell megtennünk Zoeval is. (Vigyázzunk, mert robbanó hordókkal van körbepakolva, NE robbantsuk fel – inkább használjunk mesterlövész-puskát.) A legutolsó feladatunk itt ismét egy helikopter felrobbantása lesz.



12. EVIL SUMMIT

A pálya elején a kis kunyhóban szerezhetünk egy zoommal felszerelt fegyvert; ezzel és a pisztolyunkkal szedjük le a két toronyban levő mesterlövészeket! A messzebb levő tornyon szerzett programmal nyissuk ki a csapóajtót a pálya elején, és ezen át menjünk be az épületbe. Bent négy túsz van, vigyázzunk rájuk, amíg leszedjük a terroristákat! Ezután négy silót kell felderítenünk, mindenhol egy fontos túszt megmentve, majd az utolsó siló alján levő ajtón keresztül vissza kell jutnunk a központi terembe. Itt lőjük Blochot, amíg el nem menekül, majd menjünk utána (Q-Jet és Q-Claw használatával). A legvégső csata fix egyes lesz, elég egyszer eltalálnunk Blocht a frissen kapott rakétavetővel.








A VILÁGNAK HŐS KELL - ÉS ERRE A MUNKÁRA CSAK EGY EMBER VAN.
007 Agent Under Fire
Eredeti, feszült légkörű történet.
Turbó feltöltéses szuperautók.
Csodálatos, élenjáró technológia.
PlayStation 2
EA GAMES
EA GAMES and MGM INTERACTIVE present
James Bond a 007 AGENT UNDER FIRE™-ban
Enter the world of James Bond in his latest ACTION-PACKED ADVENTURE. Live the life of a FAMOUS MASTERSPY in an all-new story created specifically for PlayStation 2. Immerse yourself in 12 PULSE-POUNDING MISSIONS. Experience intense FIRST-PERSON action. TAKE THE WHEEL of exotic supercars such as the ASTON MARTIN DB5, BMW 750iL and BMW Z8. Use state-of-the-art GADGETS. Get to grips with HI-TECH WEAPONRY. Use your charms on STUNNING BOND GIRLS. Pack your passport as you globe-trot around EXOTIC LOCATIONS. Frag your friends in 4-PLAYER SPLIT SCREEN mode. The world needs a hero. AND YOU'RE IT.
Metro Goldwyn Mayer
TRADE MARK
MGM INTERACTIVE
WWW.007.EA.COM WWW.EAGAMES.COM

PLAYSTATION CHEATEK

LMA Manager 2002

Az összes játék megnyerése
Névnek írjuk be: "DREAM ON". Ha nem hibáztuk el, ujjongást kell hallanunk.

Nincsenek lapok
Névnek írjuk be: "IN THE DARK". Ha nem hibáztuk el, ujjongást kell hallanunk.



Gyorsabb játékosok
Névnek írjuk be: "CAFFEINE". Ha nem hibáztuk el, ujjongást kell hallanunk.

Agresszív játékosok
Névnek írjuk be: "DIE HARD". Ha nem hibáztuk el, ujjongást kell hallanunk.

Spider-Man 2: Enter Electro

Cheat mód
Kódnak írjuk be: "AUNTMAY".

Pályaválasztás
Kódnak írjuk be: "NONJYMNT".

Örökélet
Kódnak írjuk be: "SUPERGOD".

Az összes gyakorló feladat
Kódnak írjuk be: "CEREBRA".

Az összes öltözet
Kódnak írjuk be: "WASHMCHN" vagy "SPDRHIST".

Az összes galéria
Kódnak írjuk be: "DRKROOM".

Nagy fej mód
Kódnak írjuk be: "ALIEN".



Nagy láb mód
Kódnak írjuk be: "STACEYD".

"Mi van ha?" mód
Kódnak írjuk be: "VVISIONS". Ebben a módban a játék egyes részei megváltoznak, attól függően, hogy előtte miket csináltunk.



A programozók eredménylistája
Kódnak írjuk be: "VVHISCRS".

Debug mód
Kódnak írjuk be: "DRILHERE".

SIMPSONS WRESTLING

Örök energia
A „Press Start" képernyőnél vagy pauzálás után üssük be: Kör, 3xR1, Le, Fel. Ha jól ütöttük be a kódot, egy hangot kell hallanunk.

Örök életerő
A „Press Start" képernyőnél vagy pauzálás után üssük be: Kör, 3xR1, Jobb, Bal. Ha jól ütöttük be a kódot, egy hangot kell hallanunk.

Multi-rope támadás
A „Press Start" képernyőnél vagy pauzálás után üssük be: Kör, 3xR1, Fel, Le. Ha jól ütöttük be a kódot, egy hangot kell hallanunk.

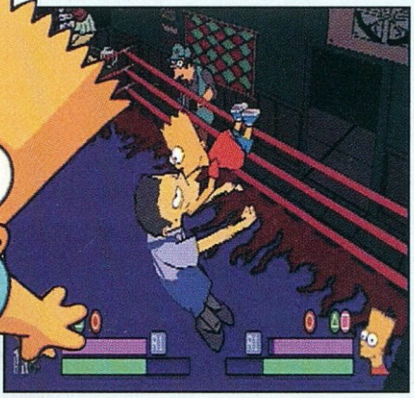
Tükör-meccsek
A „Press Start" képernyőnél vagy pauzálás után üssük be: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Kör, L2, Kör, R2, Kör, L1, Kör, R1. Ha jól ütöttük be a kódot, egy hangot kell hallanunk.

Nagy fejek
A „Press Start" képernyőnél vagy pauzálás után üssük be: Kör, 3xL1, Fel, Le. Ha jól ütöttük be a kódot, egy hangot kell hallanunk.

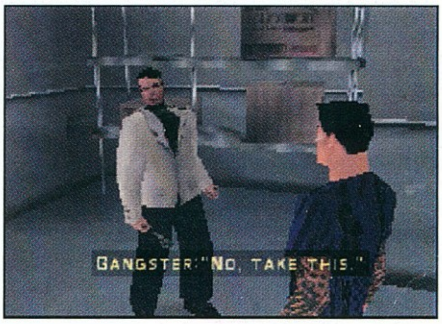
Egyszerű terep
A „Press Start" képernyőnél vagy pauzálás után üssük be: Kör, 3xL1, Bal, Jobb. Ha jól ütöttük be a kódot, egy hangot kell hallanunk.

Nincsenek kontúrok
A „Press Start" képernyőnél vagy pauzálás után üssük be: Kör, Jobb, Fel, Jobb, Le. Ha jól ütöttük be a kódot, egy hangot kell hallanunk.





Syphon Filter 3



Super Agent mód
Teljesítsük a játékot: ezzel aktiváljuk a "Super Agent" módot. Igaz, még külön be is kell kapcsolni: miután új játékot indítottunk, a pause menüben, illetve azon belül az options menüben találjuk a szükséges pontot. Ebben a módban minden lövés halálos.

MIL-15 shotgun az első küldetésnél
A fegyver megszerzéséhez először is meg kell mentenünk azt a foglyot, akit a hotellel szemközti házban püfölnek. Elsőként tehát Shi-Haot és a társát szedjük le, illetve a szomszédos helyiségből az őrt, mielőtt még végezne a fogolylyal. Ezek után nyírjunk ki mindenkit, magyarán folytassuk a küldetést, s lépcsőzzünk le a ház alsó szintjére. Ott az elágazásnál ne balra, hanem jobbra forduljunk, és rúgjuk be az ajtót: a kis raktárban várakozik ránk a megmentett fickó, s tőle kapjuk meg a MIL-15-öt.

PLAYSTATION 2 CHEATEK

Ace Combat 4: Shattered Skies

Bónusz opciók
Teljesítsük mind a 18 küldetést és mentsünk állást. Ezt az állást betöltve a következő speciális opciókat találjuk a főmenüben:
"Special Continue" – Az egész játékot újrajátszhatjuk új gépekkel és fegyverekkel, plusz a megmaradt pénzünkkel
"Free Mission" – Bármelyik küldetést újrajátszhatjuk



"Trial Mission" – Score attack vagy time attack módokban játszhatjuk a játékot
"Scene Viewer" – Az FMV bejátszások megnézése
"Music Player" – Szabadon válogathatunk a játék 36 zenéjéből

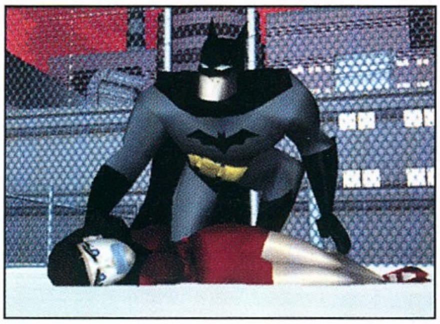


Bónusz repülők
Alapvetően úgy nyerhetünk új gépeket, ha megsemmisítjük őket csatában. Így azonban mindegyikből csak kétféle színűt tudunk megszerezni. A harmadik, világosabb színű gépet külön meg kell keresni – mindegyik pályán egy-egy található. Amikor egy ilyen gépet befogunk, a típusneve mellett a gép pilótájának a neve is kiíródik. A rejtett gépeket nem érzékeli a radar, illetve csak akkor mutatja, amikor már közel értünk hozzájuk – akkor piros háromszög jelöli őket. A rejtett gépek mindig egyazon helyen bukkannak fel egy szinten belül, persze olyan pontokon, ahol amúgy nincs semmi dolgunk. Ezeken kívül Yellow Squadron SU-37-esét úgy szerezhetjük meg, ha az összes (18) speciális színű gépet lelőttük, az X-02 Stealthet pedig úgy, hogy "S" rangsorolást érünk el mind a 18 küldetésen normál módban.

Batman: Vengeance

Örök batarang és elektromos batarang
A főmenünél üssük be: L1, R1, L2, R2. Ha nem hibáztuk el, egy hangot kell hallanunk.

Az összes fegyver és max muníció
A Plant Electrocution 2 szintet megkezdve csússzunk be a második lyukba, ami nem halálos: miután beestünk, vitorlázzunk a világos pont felé. Ott szedjük fel a cuccot, majd a horoggal húzassuk ki magunkat, és fejezzük be a csúszást. Az imént felvett kulcs a növények melletti ajtóhoz való, az üveg mögött. Menjünk hát be, győzzünk le egy növényembert, s szerezzük meg így a borítékot, amin egy "C" áll. Amikor befejezzük a játékot, ez aktiválja a csalást.



Devil May Cry

Easy mód aktiválása
Teljesítsük az első, második, vagy harmadik küldetést úgy, hogy legalább egy folytatási lehetőséget felhasználunk. Ha így teszünk, a következő küldetés előtt felajánlja a program az easy (könnyű) módot. Megjegyzés: Ha egyszer már átváltottunk az easy módra, már nem tudunk visszaváltani normalra.

Hard mód aktiválása
Legalább egyszer teljesítsük a játékot, s azután próbálkozhatunk keményebb nehézségi szinten.



Legendary Dark Knight mód
Teljesítsük a játékot hard módban.

Dante Must Die mód
Teljesítsük a Legendary Dark Knight módot.

Super dante mód
Teljesítsük a Dante Must Die módot. Ebben a módban Dante átváltozhat ördöggé, és korlátlanul használhatja a varázserejét.



All-star csapat fotó
Teljesítsük a játék valamennyi pályáját "S" rangsorolással.

Grand Theft Auto 3

Teljes életerő
Játék közben vigyük be: R2, R2, L1, R1, Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel.

Teljes páncélzat
Játék közben vigyük be: R2, R2, L1, L2, Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel.

Az összes fegyver
Játék közben vigyük be: R2, R2, L1, R2, Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel.

DYNASTY WARRIORS 3

Dynasty Warriors 3

Pályaválasztás
A főmenünél üssük be: R1, R2, L2, L1, Négyzet, R2, Háromszög, L1.

Az összes Shu tábornok
A főmenünél üssük be: L1, Négyzet, Háromszög, R2, L1, L2, L2, R1.

Az összes Wei tábornok
A főmenünél üssük be: Négyzet, Háromszög, L1, L2, R1, R2, L1, L2.

Az összes Wu tábornok
A főmenünél üssük be: Háromszög, L1, Négyzet, R1, R2, L1, L2, L2.

Az összes tábornok
A főmenünél üssük be: Négyzet, R1, Háromszög, L1, Háromszög, R2, Négyzet, L2.

BGM (zene) teszt opció
A főmenünél üssük be: Négyzet, Háromszög, Háromszög, Négyzet, L1, R1, R2, L2.

Opening Edit opció
A főmenünél üssük be: R1, Négyzet, L1, Négyzet, R2, Háromszög, L2, Háromszög.

Az összes FMV bejátszás
A főmenünél üssük be: L1, Háromszög, R1, Háromszög, L2, Négyzet, R2, Négyzet.





PLAYSTATION 2 CHEATEK

Extra pénz
Játék közben vigyük be: R2, R2, L1, L1, Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel.

Csökkentett körözési szint
Játék közben vigyük be: R2, R2, L1, R2, Fel, Le, Fel, Le, Fel, Le.

Magasabb körözési szint
Játék közben vigyük be: R2, R2, L1, R2, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Bal.

Az összes kocsi elpusztítása
Játék közben vigyük be: L2, R2, L1, R1, L2, R2, Háromszög, Négyzet, Kör, Háromszög, L2, L1.

Profibb vezetési készség
Játék közben vigyük be: R1, L1, R2, L1, Bal, R1, R1, Háromszög. Ezután az L3 vagy az R3 segítségével ugrani tudunk.

Tank
Játék közben vigyük be: 6xKör, R1, L2, L1, Háromszög, Kör, Háromszög. A tank így előttünk fog megjelenni.



Még több vér
Játék közben vigyük be: Négyzet, L1, Kör, Le, L1, R1, Háromszög, Jobb, L1, X. (A játékot elmentve ezt a kódot véglegesíthetjük.)

Köd
Játék közben vigyük be: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, X.

Borús égbolt
Játék közben vigyük be: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, Négyzet.



Eső
Játék közben vigyük be: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, Kör.

Normál időjárás
Játék közben vigyük be: L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, Háromszög.

Az idő felgyorsítása
Játék közben vigyük be: 3xKör, 5xNégyzet, L1, Háromszög, Kör, Háromszög.

Másfajta öltözékek
Játék közben vigyük be: Jobb, Le, Bal, Fel, L1, L2, Fel, Bal, Le, Jobb.

Gyalogoslázadás
Játék közben vigyük be: Le, Fel, Bal, Fel, X, R1, R2, L2, L1.

Támadó gyalogosok
Játék közben vigyük be: Le, Fel, Bal, Fel, X, R1, R2, L1, L2.

Őrült gyalogosok
Játék közben vigyük be: R2, R1, Háromszög, X, L2, L1, Fel, Le.

LEGACY OF KAIN SOUL REAVER 2

Bónusz cuccok
A címképernyőn üssük be: Bal, Háromszög, Jobb, Háromszög, Le, Kör, X.



Fire Reaver kard
Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az R1-et, és üssük be: Le, Kör, Háromszög, Fel, Jobb, Kör.



Kessen 2

Tetszőleges oldal választása
Teljesítsük a játékot Lui Bei-jel és Cao Caoval. Ezután indítsunk New Game-et, s megválaszthatjuk, melyik oldalon akarunk állni.

Extra nehézség
Teljesítsük a játékot normál szinten Lui Bei-jel és Cao Caoval: így megnyílik az expert nehézségi szint.

Rejtett csaták
Teljesítsük a játékot expert szinten Lui Bei-jel vagy Cao Caoval, mire mindkettőjüknél egy-egy rejtett csatát aktiválhatunk.





Kinetica

Suicide Slide pálya a Single Race módban
Legyünk elsők valamennyi versenyen a Season 1-ben.

Siba aktiválása
Legyünk elsők a Suicide Slide pályán

Lost City II pálya a Single Race módban
Legyünk elsők valamennyi versenyen a Season 2-ben.

Greck aktiválása
Legyünk elsők a Lost City II pályán.

Orbital Junction II pálya a Single Race módban
Legyünk elsők valamennyi versenyen a Season 3-ban.



PLAYSTATION 2 CHEATEK

Crank aktiválása
Legyünk elsők az Orbital Junction II pályán.

Rejtett FMV bejátszás
Nyissuk meg valamennyi pályát és versenyzőt, s azzal kapunk egy bejátszást a Kinetica „történelméről".

Lego Racers 2



Martian aktiválása
A főmenünél üssük be: Jobb, Bal, Jobb, Fel, Le, Bal, Jobb, Fel, Fel.

Pálya a Marson
Pauzáljuk a játékot és üssük be: Bal, Bal, Jobb, Jobb, Bal, Bal, Jobb, Jobb, Le, Bal, Jobb.

Széles szög mód
Pauzáljuk a játékot és üssük be: 3xBal, 3xJobb, 3xFel, 3xLe, 3xBal, 3xJobb.



Monster Rancher 3

Rejtett szörnyek
A következő lemezek segítségével titkos szörnyeket lehet kreálni:
Final Fantasy játékok
Tekken Tag Tournament (játék)
Armored Core 2 (játék)
Lunar: The Complete Silver Story Disc 2 (játék)
Fantasia 2000 (DVD)
Men Of Honor (DVD)
Bob Dylan: Greatest Hits (zene)
Kenny G: The Moment (zene)
Dave Grusin (zene)

MX 2002: Featuring Ricky Carmichael

Pályaválasztás
Kétjátékos módban induljunk el, majd az egyes játékos az L2 + R1 nyomva tartása közben üsse be a Fel, Le, Bal, Jobb, Háromszög kombinációt, utána pedig a kettes játékos nyomja le egyszerre az L2 + R2 + Háromszög + X gombokat.



Újabb motorok
A 125 és 250 köbcenti közötti váltás aktiválásához jussunk el a career módban az utolsó szintig, majd ott első helyezést érjünk el.

NASCAR Thunder 2002

Bónusz pilóták
Valahányszor teljesítjük a season módot, két új pilótát aktiválhatunk. Ha nyolcszor teljesítjük, azzal megnyitjuk az összeset.

A bajnokság megnyerésének videója
Teljesítsük egyszer a season módot, s azzal megnyitjuk a megnyerés videót.

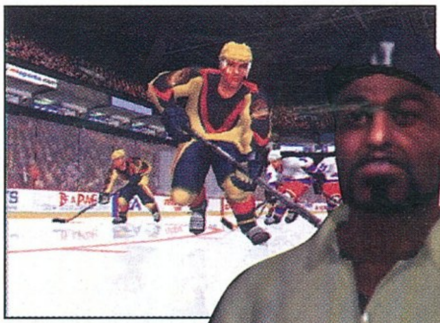
Nyolcadik nyert bajnokság videó
Teljesítsük nyolcszor a season módot, s azzal megint egy új videót láthatunk.

Bónusz autók
A pilóta létrehozásánál a következő nevek valamelyikét írjuk be:
Audrey Clark, Benny Parsons, Buster Auton, Cheryl King, Chuck Spicer, Crissy Hillsworth Daryl Wolfe, Dave Alpern, Dave Nichols, Diane Grubb, Dick Paysor, Jim Hannigan, Joey Joulwan, Josh Neelon, Katrina Goode, Ken Patterson, Kristi Jones, Mandy Misiak, Michelle Emser, Rick Edwards, Rick Humphrey, Sasha Soares, Scott Brewer, Tom Renedo, Traci Hultzapple, Troi Hayes

NHL 2002

Barenaked Ladies tagok
A játék zenéjét szerző banda tagjait hozhatjuk elő, ha a játékos kreálásnál a "Steven Page", "Ed Robertson", "Kevin Hearn", "Tyler Stewart", vagy a "Jim Creeggan" neveket adjuk meg.

All-Star csapatok
Játsszunk végig egy szezont, és végezzünk az All-Star játékkal. Ezután mentsünk állást: ezzel két All-Star csapatot nyitunk meg a csapatválasztásnál.



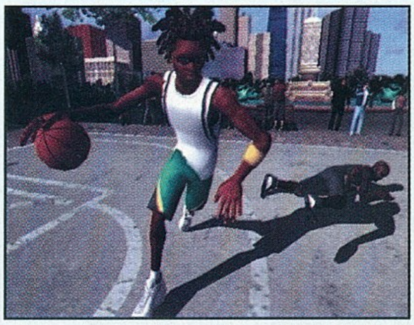


NBA STREET

Az összes pálya
A pályaválasztásnál a hold the court módban tartsuk lenyomva az R2-t és üssük be: Fel, Le, Bal, Jobb, Jobb, Bal, Le, Fel, majd miközben nyomva tartjuk a Felt, üssük le az X-et.

Big (SSX Snowboarders) team
Az "Enter User ID" képernyőn menjünk a user record box-hoz, ott tartsuk lenyomva az L2-t, és üssük be gyorsan: Fel, Le, Le, Bal, X. Avagy nyerjünk bármelyik módban tízszer.

3LW team
Az "Enter User ID" képernyőn menjünk a user record box-hoz, ott tartsuk lenyomva az R1-et, és üssük be gyorsan: Bal, Bal, Jobb, Le, X. Avagy nyerjünk bármelyik módban hússzor.



NYC Legends team
Az "Enter User ID" képernyőn menjünk a user record box-hoz, ott tartsuk lenyomva az L2-t, és üssük be gyorsan: 3xLe, Bal, X. Avagy nyerjünk bármelyik módban harmincszor.

Street Legends team
Az "Enter User ID" képernyőn menjünk a user record box-hoz, ott tartsuk lenyomva az R1-et, és üssük be gyorsan: Jobb, Bal, Fel, Le, X. Avagy nyerjük meg a City Circuit bajnokságot.

Dream Team
Az "Enter User ID" képernyőn menjünk a user record box-hoz, ott tartsuk lenyomva az R2-t, és üssük be gyorsan: Fel, Fel, Jobb, Jobb, X. Avagy nyerjük meg a hold the court módot.

PLAYSTATION 2 CHEATEK

Silent Hill 2



Befejezés bónuszok
Teljesítsük a játékot, amit követően új játék indításánál egy extra options menü vár ránk néhány érdekes lehetőséggel.

Új nehézségű fejtörők
Teljesítsük a játékot easy, normal, és hard puzzle difficulty beállítással egyaránt. Ezután új játék indításakor válaszszuk a hard nehézséget, mire új fejtörőket kapunk.

Elolvasható feliratok
Ha végigjátszottuk a játékot mind az öt befejezésével, elolvashatóvá válnak az újságcikkek azon részei, amelyek el voltak mosódva.

Motoros fűrész
Teljesítsük egyszer a játékot bármilyen szinten, és új játékot indítva a temető-beli Angela-jelenet után egy motoros fűrészt találunk a farakáson. Nagyon lassú fegyver, de nagyon aranyos!

Hyper Spray
Miután kétszer már végigvittük a játékot, harmadjára a Motorhome déli oldalánál találjuk a Hyper Sprayt.

Book Of Lost Memories
Ezt a könyvet az újságos standon találhatjuk meg a Texxon Gas Station közelében, amikor másodszorra játsszuk a játékot. Legendákat tartalmaz a környék őslakóiról.



Dog Key
Ha az újjászületős befejezéssel vittük végig a játékot, új játékot indítva egy kutyaház jelenik meg a Jack's Inn közelében. Nézzünk be a házba, és ott van a keresett kulcs.

Fekete pohár
Miután teljesítettük már a játékot, kezdjük elölről az egészet, és keressük fel a Historical Society épületet: a pohár egy polcon található.

Fehér kenet
Miután teljesítettük a játékot, kezdjük elölről az egészet, és keressük fel a 105-ös lakást a Blue Creek Apartment épületben. Az üvegcse a konyhában található.

Audio az intro FMV-ben
A címképernyőnél várakozva a játék egy intro videót kezd el bejátszani, aminek azonban néhol direkt nincs hangja. Miután azonban végigjátszottuk a játékot, mindenhol meglesz az audio.



PORTAL RUNNER

Teljes életerő
Pauzáljuk le a játékot, majd tartsuk lenyomva az L2-t, és üssük be: 3xKör, Négyzet, Négyzet, R2, R1, Fel, Kör, Négyzet.

Az összes FMV bejátszás
A főmenünél tartsuk lenyomva az L1-et, és üssük be: Bal, Jobb, Bal, Le, Fel, Le, R1, Kör, R2, Négyzet. A "Movies" opció ezek után az options menüben található. Ugyanezzel mellesleg az "Extras" opció is megnyílik.





Tony Hawk's Pro Skater 3

Cheat mód
Lépjünk be az options menübe, majd ott válaszszuk a "cheats" pontot, és írjuk be: "backdoor" – ekkor egy hangot kell hallanunk. Ezután a career módban állítsuk meg a játékot, s így jutunk a cheat menühöz. (Ezzel nem nyithatók meg a rejtett karakterek és a bónuszszintek.)

Az összes FMV bejátszás
Lépjünk be az options menübe, majd ott válaszszuk a "cheats" pontot, és írjuk be: "Peepshow" – ekkor egy hangot kell hallanunk.

Pro Bails szalag
Szerezzünk érmet (aranyat, ezüstöt vagy bronzot) mindhárom versenyben a career módban.



Az összes highlight szalag
Szerezzük meg az aranyérmet mindhárom versenyben a career módban.

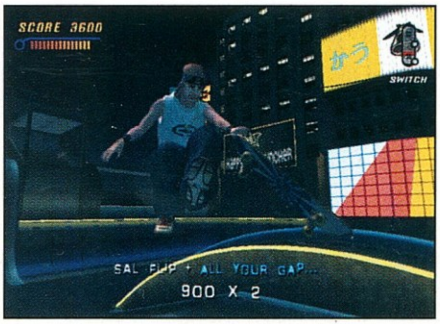
Pro Bails 2 szalag
Szerezzük meg az aranyérmet mindhárom versenyben a career módban egy kreált deszkással.

Titkos szalag
Szerezzük meg az aranyérmet mindhárom versenyben a career módban egy bónusz deszkással.

Különböző csalások
Teljesítsük az összes feladatot a játékban, és szerezzük meg az aranyérmet mindhárom versenyben többször is, mindannyiszor másik karakterrel. Hogy mennyiszer is, az attól függ, mit akarunk aktiválni:
Örök speckók – tizenkétszer
Tökéletes egyensúly a korlátokon – tizenháromszor
Szuper statisztikák – tizennégyszer
Tökéletes egyensúly a kézenállásoknál – tizenhétszer
First person nézet – huszonegyszer
Lassított mód – tizenhatszor
Alacsony gravitáció – tizenkilencszer
Snowboard mód – tizenegyszer
Expert mód – hússzor
Demoness aktiválása – tízszer
Darth Maul aktiválása – egyszer
Kelly Slater aktiválása – nyolcszor
Officer dick aktiválása – háromszor
Private Carrera aktiválása – ötször
Wolverine aktiválása – kétszer
A varázslatos csöves – hétszer
Apró deszkás – tizennyolcszor
Óriás deszkás – tizenötször
Burnside szint a Tony Hawk's Pro Skaterből – hatszor
Roswell szint a Tony Hawk's Pro Skaterből – kilencszer

Warehouse szint a Tony Hawk's Pro Skaterből
Teljesítsük az összes feladatot a játékban, és szerezzük meg az aranyérmet mindhárom versenyben háromszor egy kreált karakterrel.

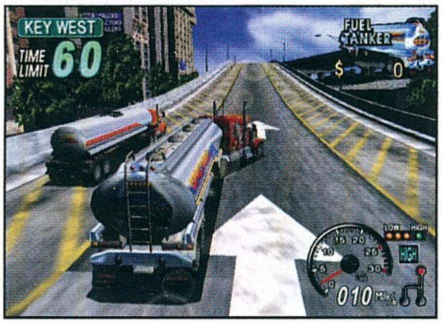
Cruise Ship szint
Szerezzük bármilyen érmet mindhárom versenyben.



DREAMCAST CHEATEK

18 Wheeler: American Pro Trucker

Cheat mód
A főmenüben tartsuk lenyomva az L-t, és üssük be: A, Y, X, B, Bal, Start – ezzel megnyitjuk az összes kamiont és pályát, valamint megszüntetjük az időlimitet.



Ooga Booga

Cheat mód
Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "IGOTNOSKILLZ".

Az összes tribal trial küldetés
Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "IMINFRANCE".

A tribal trial teljesítésének videója
Menjünk a codes opcióhoz, és írjuk be: "STRENGTHNO".



Razor Freestyle Scooter

Cheat mód
Pauzáljuk le a játékot, tartsuk lenyomva az L-t, és üssük be: Jobb, Le, Jobb, Bal, Jobb, Fel, Jobb, Jobb. Ezzel megnyitunk mindent a játékban.

Daryl aktiválása
Pauzáljuk le a játékot és üssük be: Bal, Le, Bal, Le, Jobb, Fel, Jobb, Fel. Ekkor egy üzenetnek kell megjelennie.

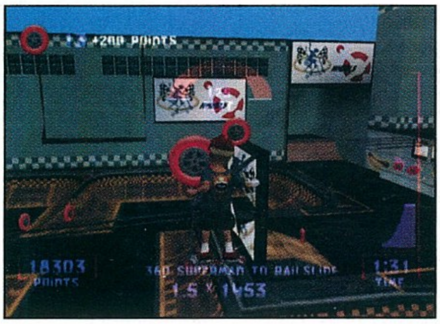


Hector aktiválása
Pauzáljuk le a játékot és üssük be: 5xBal, Jobb, Bal, Jobb. Ekkor egy üzenetnek kell megjelennie.

Brittany aktiválása
Pauzáljuk le a játékot és üssük be: Jobb, Bal, Jobb, Jobb, Bal, 3xJobb. Ekkor egy üzenetnek kell megjelennie.

Tito Ortiz aktiválása
Pauzáljuk le a játékot és üssük be: Le, Fel, Jobb, Le, Fel, Bal, Le, Fel. Ekkor egy üzenetnek kell megjelennie.

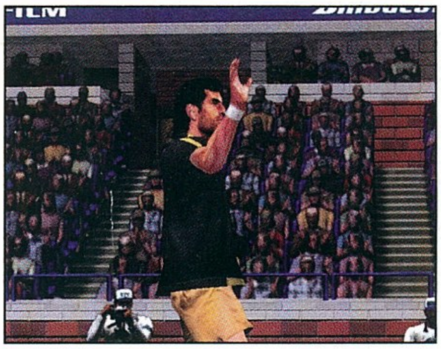
Chippie a majom aktiválása
Pauzáljuk le a játékot és üssük be: Fel, Le, Le, Bal, 3xJobb, Le. Ekkor egy üzenetnek kell megjelennie.



Tiki Man aktiválása
Pauzáljuk le a játékot és üssük be: Bal, Le, Fel, Bal, Jobb, Fel, Le, Bal. Ekkor egy üzenetnek kell megjelennie.

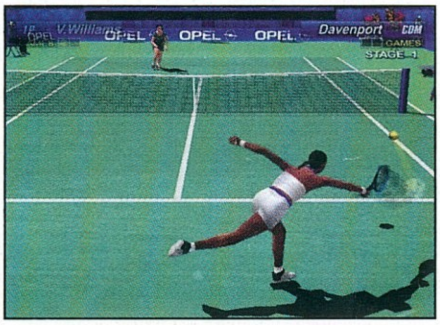
Norton aktiválása
Pauzáljuk le a játékot és üssük be: Bal, Jobb, Fel, X, Y, X, Fel, Jobb. Ekkor egy üzenetnek kell megjelennie.

Tennis 2K2



King vagy Queen választása
Nyerjük meg valamennyi meccset folytatási lehetőség felhasználása nélkül. A férfi karakterekkel ezután Kinggel, míg a női szereplőkkel Queennel küzdhetünk meg, s győzedelmeskedve aktiválhatjuk őket választható karakternek. Újra eljutva hozzájuk egyre magasabb szinten fognak játszani.

Másfajta öltözet
A karakterválasztásnál nyomjunk L-t vagy R-t.



ALIEN FRONT ONLINE





Pályaválasztás
Kódszónak írjuk be: "%l2l?l". (A félreértések elkerülése végett: a 2. és a 6. betű kis "L", míg a 4. betű egy nagy "i".)



HASZNOS HOLMIK

ACTION REPLAY 2
KÁRTYA

Fogyasztói ár: 12-18.000 Ft (gyártótól/verziótól függően)

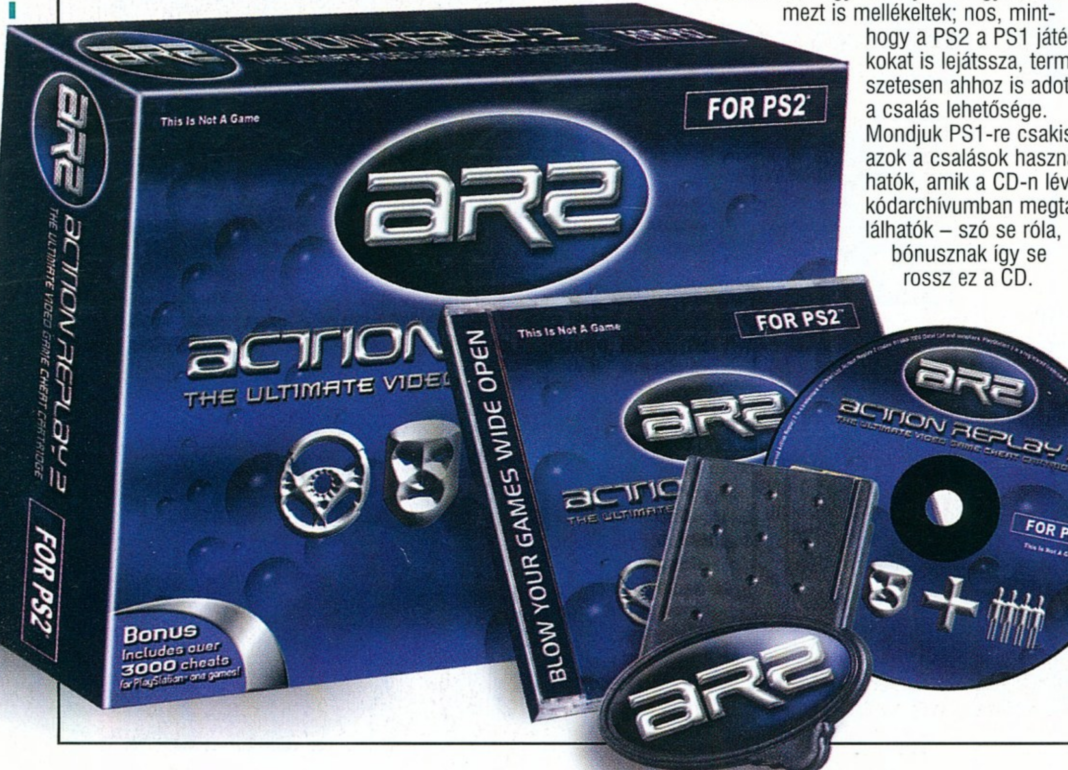
Ha feltesszük a kérdést, hogy "mi is az az Action Replay?", a PS2-tulajdonosok részéről vagy egy kaján vigyor lesz a válasz, vagy egy értetlen tekintet. Természetesen most itt ez utóbbiak kíváncsiságát próbáljuk kielégíteni, bár annyit azért a másik csoport számára is megjegyeznénk: nem olyasmiről lesz szó, hogy "bizonyos típusú" DVD-k miért nem hajlandóak meghatározott verziószámú AR2-vel menni. Az újságunk keretein belül csak azzal foglalkozunk, amire az Action Replayt eredetileg kitalálták: vagyis a csalással.

Action Replay kártyák már elég régóta léteznek, s a C64-től kezdve a Dreamcastig bezárólag sok géptípuson, sokak problémáját oldották már meg – így természetesen a PS2-höz is egy igen népszerű hardver. Pályaléptetés, új karakter, vagy örökélet: az Action Replay-jel nem gond még akkor sem, ha az adott játék programozói eredetileg netán nem is akartak ilyen csalásokat megengedni. Az AR kártya ugyanis a lehető legszemérmetlenebb módon csal: beleturkál a játék kódjába.

Az AR2 dobozában három tartozékot találunk: magát a kártyát, és két CD-t. A kártyát a PS2 kettes "Magic Gate"-jébe (vagyis a második memóriakártya-helyre) kell becsatlakoztatni, majd amennyiben csalással akarunk élni, az egyes lemezzel kell elindítanunk a gépet. A kártyán már alapban is számos cheat található: a megbuherálható játékok listáját megtekinthetjük, ha a megjelenő menüben a Select Game pontra megyünk rá. Sőt rögtön választhatunk a listáról, majd a Starttal akár indíthatjuk is a játékot. Ha meggondoltuk magunkat, utolsó pillanatban még választhatjuk a kód nélküli Without opciót, utána viszont ahhoz a ponthoz érkezünk, ahol be kell helyezni a játék lemezét az AR2 lemeze helyett, és az X-et lenyomva a program betöltődik.

A csalás némileg bonyolultabb, ha az adott játék nincs rajta a listán – márpedig új program esetén ennek igen nagy a valószínűsége. Ez esetben kénytelenek vagyunk Internet-közelbe férkőzni, s a világhálón keresni AR2 kódot (bár megfelelő érdeklődés esetén mi is foglalkozni fogunk a dologgal): a kártya hivatalos fóruma a www.codejunkies.com címen található. Amennyiben sikeres volt a kutatás, a Game Select menü New Game pontjával vihetjük fel a kártyára az új adatokat. A kimentett kódokat nem feltétlenül kell mindet használnunk: rájuk állva a Háromszöggel ki/bekapcsolhatjuk őket – de amúgy a helytakarékosság miatt természetesen törölhetők is. A New Code menüponttal újabb és újabb kódok vihetők fel egy-egy játékon belül, majd a New Value ponttal akár több érték is megadható egy kódon belül – már amennyiben szükséges. A kódok között általában szokott lenni egy "M" megjelölésű, ún. Mesterkód: ez mindig a csalómód aktiválására szolgál, tehát mindenképp aktiválni kell, függetlenül attól, hogy utána milyen kódot viszünk be. (Különben nem lesz a mesterkedéseinknek semmi hatása.) Az AR2 kártya mindezek után szépen megjegyzi nemcsak a kódokat, hanem azt is, hogy melyik játékhoz használtunk csalást utoljára, így a gép következő indításakor mindössze három gombnyomásból áll a csalások aktiválása (már persze ha ugyanazzal a játékkal játszunk). Igazán nem ördöngösség az egész, nem szükséges hozzá semmilyen programozás-technikai előképzettség.

Szó volt róla, hogy a kártyához egy kettes lemezt is mellékeltek; nos, minthogy a PS2 a PS1 játékokat is lejátssza, természetesen ahhoz is adott a csalás lehetősége. Mondjuk PS1-re csakis azok a csalások használhatók, amik a CD-n lévő kódarchívumban megtalálhatók – szó se róla, bónusznak így se rossz ez a CD.



KISHÍREK

Flight Force

A GT Force kormányt kifejlesztő Logitech bejelentette, hogy Flight Force néven kiadnak egy PS2-es joysticket. Az irányítót elsőként az ismeretlen Asmik Ace nevű csapat Sidewinder F című játékával lehet kipróbálni. A joy force feedbackes lesz, hat programozható gomb lesz rajta, valamint egy nyolcirányú ún. "hat switch". A kontroller 10.000 jenbe (azaz 23.000 forintba) fog kerülni Japánban, ahol még idén megjelenik – hozzánk csak jövő nyár táján jut majd el a szerkezet.

WaveBird

A Nintendo nemsokára – a hivatalos megjelenési dátumot még sűrű köd lepi – megjelenteti a GameCube kontroller átdolgozott, zsinór nélküli változatát. A WaveBird névre keresztelt jószág rádiójelekkel kommunikál – az adaptert a kontroller helyére kell dugni – akár tíz méteres távolságból is. Mint a hasonló irányítók mindegyike, ehhez is kellenek majd elemek, illetve – energiaspórolás végett – kiszedték belőle a rezgő-funkciót.

GBA e-Card Reader

A Nintendo nyilvánosságra hozta a végső részleteket a különleges gyűjthető kártyákat felhasználó e-Card Readerről. Eszerint a kütyü 5.800 jenbe – 13.000



forintba – fog kerülni, és december legelején jelenik meg. Az első sorozat kártya – magától értetődő módon – Pokémonokat ábrázol majd, azon túl, hogy össze lehet gyűjteni ezeket, ha a kártyaleolvasóhoz csatlakoztatjuk őket, akkor kis minijátékokat, pokémonos filmecskéket tölthetünk le róluk a GameBoyra (egy kártyán 3360 byte adat fér el).

SKILLZ REMOTE
TÁVIRÁNYÍTÓ

Tesztpéldány: Play-Co
Fogyasztói ár: kb .6000 Ft



Mint az köztudott, a PS2 nem csak játékgép, hanem egy alsó-középkategóriás DVD-lejátszó is egyben, ami nem elhanyagolható, lévén a Sony újabb és újabb árcsökkentései miatt árban lassan a leggagyibb távol-keleti asztali DVD-kkel vetekszik. Van azonban a gépnek egy elég nagy hiányossága e téren, amire nemrégiben döbbentem rá magam is. Történ ugyanis, hogy épp elindítottam a magyarul kissé félrefordított című “Sejt” DVD-t, amikor belém hasított a felismerés: a kívánatosan habzó Heineken a konyhában maradt. Nosza rajta nekilódultam, hogy még a stáblista alatt visszaérjek, ám ugyanazzal a lendülettel nagy sebbel-lobbal jött utánam a PS2 is a polcról, ugyanis az irányító zsinórja a lábamba gabalyodott. A gép – hál' istennek – szerencsésen túlélte a halálugrást, viszont mivel a kilógó RGB kábel volt szíves csökkenteni a becsapódás erejét, utóbbi csak annyit mondott, hogy “Reccs!”, s azóta holmi támasztékok nélkül nem hajlandó érintkezni. Hát igen: amikor az ember játszik, óhatatlanul a kezében van az irányító, de amikor filmet néz, ki tudja hova hajítja épp el – nyilván mindenkivel előfordult már az “elveszett TV-távkapcsoló esete”. Nem túl jó dolog tehát, ha a DVD-lejátszó távkapcsolójából holmi zsinór lóg ki. A hasonló típusú balesetek elkerülése végett érdemes beszereznünk a Skillz remote távirányítót, mely két összetevőből áll. A jeleket kb. 9 méterig fogadni képes érzékelőt a PS2 controller portjába kell csatlakoztatni, ami ennek ellenére nem foglalja le a csatlakozót, hiszen ezen a kis szerkezeten is van egy bemenet – azaz minden további nélkül használható ugyanott egy PS2 irányító is. A kiegészítő eszköz másik része maga a távirányító, mely két AAA elemmel működik, s minden alapvető funkciót megtalálhatunk rajta. (A lejátszáson, pauzán, és a tekergetésen kívül behívható a PS2 menü, a cím-, illetve a DVD-képernyő, valamint menet közben váltogathatjuk a szinkron és a feliratozás nyelvét.) Az eszköznek csupán egy kis szépséghibáját véltem felfedezni: mintha a Stop és az Enter gombokat felcserélték volna. A menükben lépkedni ugyanis a Stoppal lehet, míg a filmet megállítani az Enterrel... Szó se róla, mindez csak megszokás kérdése – a mozizáshoz úgyis elengedhetetlen a sötétség, akkor meg mindegy, mi van a gombokra írva.

KISHÍREK

FreeStyler Board

Az Xboxon egyre inkább elharapózni látszó extrémsport-mánia megtette hatását a kiegészítők gyártóira. Elsőként a Thrustmaster csapott le a lehetőségre, meglehetősen rondán kinéző „kontrollerével", amelyet kifejezetten deszkás (gör-, hó- és szörfdeszka) játékokhoz terveztek. A gépezet pár mozgásérzékelővel van felszerelve, ezek alakítják át a mozgásokat a játék nyelvére. A deszkához jár egy speciális, egy kézzel működtethető irányító is, amin hat gomb, egy analóg kar, valamint egy D-pad helyezkedik el. Amerikában még idén megjelenik, mintegy 80 dollárért (22.000 forint).





GAMEBOY ADVANCE SAROK

BOMBERMAN TOURNAMENT

EGYSZERŰEN BOMBAJÓ!

KIADÓ ACTIVISION FEJLESZTŐ HUDSON SOFT

A világ legnépszerűbb multiplayer-játékai között igen előkelő helyen szerepel a Hudson által kitalált Bomberman. Az, hogy a sorozat ilyen sikeres, valószínűleg annak köszönhető, hogy noha a játék alapjai igen egyszerűek – úgy kell lerakni bizonyos távolságra ható, derékszögben robbanó bombákat, hogy az ellenfelet elérjék a lángok, minket pedig lehetőleg ne – mégis rengeteg variációs lehetőséget kínál. Ez szerencsére most sem változott, hiszen a Battle-mód – amit ugyan lehet játszani a gép ellen is, de természetesen pajtásaink ellen az igazi – szinte teljes egészében megegyezik a régiekkel.

A játék dobozán ugyan egy szóval sem említik, de egy „próbáljuk ki, bajunk úgysem lehet"-indíttatású teszttel kiderítettük, hogy elég egy kazetta a többjátékos hepajhoz. A másolási idő egyáltalán nem vészes, a hangulat viszont fantasztikus – mindenkinek ajánlott kipróbálásra (abbahagyni úgysem lehet). Nyolc különféle pályán próbálhatjuk egymást ízekre robbantani, természetesen mindegyiknek megvan a maga specialitása: van, ahol már alapból maximum távolságig robban a bombánk, van, ahol meg alig látjuk a lerakott robbanóeszközöket, esetleg rejtett aknácskák is várják a merész deszantos-akcióba kezdő Bombermaneket. Ahogy azt már megszokhattuk, minden menetben négy robbantási szakértő vesz részt (már ha a gépi játékosokat nem kapcsoljuk ki), és amikor valakit kilőnek, az a pálya oldaláról dobálhat be bombákat, a még harcoló felek legnagyobb örömére. Ezúttal tízféle bónuszt szedhetünk fel a Battle-módban, ezek mindegyike ismerős lehet egyik-másik Bombermanból: a leggyakoribbak azok az ikonok, amelyek az egyszerre a földre tehető bombák számát szaporítják, illetve azok hatótávolságát növelik meg, de lesz itt gyorsítás, a bombák átugrásának képessége, illetve a bátraknak kifejlesztett bombatologatás, ami, ha rosszul időzítjük, inkább az öngyilkosság egyik formájának tekinthető. Sajnos a gép meglehetősen erősen játszik, még könnyű fokozatos sem lesz sétagalopp egy-egy menet. Talán a legdühítőbb tulajdonsága, hogy mindig pontosan tudja, hogy a mi bombánknak mennyi a hatótávolsága, ezért csak igen nehezen tudjuk elkapni (az pedig még idegesítőbb, hogy önmagát sosem robbantja fel).



GRAFIKA	80 %
HANG	78 %
ÉRTÉK	92%

Mivel a program – mint minden Bomberman – rettentő élvezetes multiplayerben, eleinte ki sem próbáltuk a főmenü elején terpeszkedő Story-menüpontot. Ez meglehetős hibának bizonyult, ugyanis a Bomberman Tournament megalkotói igen nagy figyelmet fordítottak az egyjátékos-mód kidolgozására. A sztori ugyan nemhogy Nobel-díjra, de semmiféle elismerésre sem méltó: Phantarion világát megtámadta a gonosz Brain Bomber, és a nemzetközi rendőrszolgálat egyik problémamegoldója, bizonyos Max már el is tűnt a csetepatéban. Az ő keresésére érkezik Bomberman a bolygóra, de úgysem ez lesz a fontos. Az egyjátékos-módban Bombermant irányítva kell különféle küldetéseket megoldanunk, számolatlanul elpusztítva a flóra és a fauna agresszívebb képviselőit, így jutva egyre közelebb Maxhoz. A játék nagy része a szabadban játszódik, de itt is kockákból épül fel minden, és bombáink is derékszög-alakban robbannak.



A játékban rengeteg küldetést kapunk, ezek a legváltozatosabb formába vannak becsomagolva (fényképezzünk le egy állatot az erdő mélyén, keressünk meg egy horgászbotot, hozzunk gyógyszert egy beteg kisfiúnak, stb.), viszont mindegyik egy pár szintes labirintus feldúlásához vezet (összesen 210 képernyőnyi labirintus van a játékban). Szerencsére sosem válik unalmassá az akció, mindig történik valami érdekes: vagy egy újfajta ellenfelet kapunk, vagy logikai feladatokat kell megoldanunk (színes ládák tologatásával kell szobákat kinyitni, vagy gombokat kell lenyomni egy bizonyos sorrendben). Némi RPG-ízt is belecsempésztek a játékba: kis szív-ikonok megtalálásával Bomberman életerejét növelhetjük, találhatunk, illetve kaphatunk különböző bónuszokat adó tárgyakat (pl. cipő, amitől gyorsabban megyünk), de ami talán a legélvezetesebb, kis lényeket, ún. karbonokat kell nevelgetnünk (ezek statisztikáit – támadás, védekezés, speciális támadás – a felrobbantott tereptárgyak után maradó kis ikonokkal növelhetjük). A karbonokat összeereszthetjük mások állatkáival pénzdíjas versenyeken, de különleges képességeikkel a történet megoldásában is segítenek (az egyikkel a városok között teleportálhatunk, a másikkal úszhatunk, a harmadik pajzzsal segít minket, stb.). A karbonokat általában mindig azelőtt találhatjuk meg, hogy éppen szükség lenne az általuk nyújtott képességre, legtöbbször egy minijátékban kell legyőznünk őket, de néha egyszerűen maguktól csatlakoznak hozzánk.

Bár a játék grafikája és zenéje legjobb esetben is csak átlagos, mind az egyjátékos-mód, mind a többjátékos-mód fantasztikus élményt nyújt. Ráadásul legalább 20 órát rá kell szánnunk a sztori kibogozására, barátaink ellen pedig a végtelenségig lehet harcolni – ez a befektetés mindenképpen megéri.

ZSEBHÍRADÓ

Mortal Kombat Advance

A Tekken után talán legismertebb verekedős játék, a Midway által készített Mortal Kombat végre megjelenik a kis GBA-n is! Az Advance-változat az első és a második rész keveréke lesz (összesen



23 – plusz 3 titkos – karakter lesz választható. Minden lesz, ami szem-szájnak ingere: fatality-k, friendshipek, pályafüggő véres kivégzések. Természetesen lesz többjátékos-mód is, ketten csépelhetjük egymást, és lesz – az MK-történelemben először – tag-battle lehetőség is! A grafika parádés, a játék úgy néz ki a kézikonzolon, mint anno PC-n. A játék jövő év első felében jelenik meg.

Sonic Advance

A Sega legismertebb figurája nemsokára (2002 elején) megjelenik a Nintendo legfiatalabb hordozható gépére. A játékmenet és a grafika leginkább az első – Sega MegaDrive-os – Sonicra fog



hasonlítani, itt is elképesztő sebességet érhetünk el a lejtőkön, és itt is gyűrűket kell gyűjtögetnünk. A sztori elvileg vadonatúj, de mivel most is Dr. Eggman van a gonosz dolgok hátterében, semmi áttörőt nem várunk. A játék során irányíthatjuk Tailset, Knucklest és Amyt – no meg természetesen Sonicot.

ESPN FINAL ROUND GOLF 2002

NEM TÚL ÜTŐS DARAB...

KIADÓ **KONAMI** FEJLESZTŐ **KONAMI NAGOYA**

Az ESPN Final Round Golf előzménye a Japánban a GBA-val egyidőben megjelent JGTO: Golf Masters Mobile című program volt. Ebben 15 igazi japán golfozó közül választva kellett meghódítanunk a többszáz lyuk valamelyikét. Most, több mint fél évvel később, a Konami kiadta a program amerikanizált változatát: egy amerikai licenccel megerősítve, a japán játékosok helyett kitalált figurákat szerepeltetve.

Mint a golfprogramok legtöbbjének, a Final Roundnak is nagyon egyszerű a kezelhetősége, mindössze háromszor kell lenyomnunk az A-gombot egy ütéshez: az elsővel elindítjuk a csúszkát a képernyő alján, a másodikkal beállítjuk az ütés erejét (ha sikerül pontosan a bal szélen megállítani a vonalkát, akkor száll a labda a legmesszebbre), végül a harmadikkal az irányzékot állítjuk be (a csúszka jobb oldali, barna részén). Ez még kiegészül azzal, hogy választhatunk 19 különféle ütő közül, de minthogy a gép minden ütés előtt az ideálisat adja a kezünkbe, erre nem kell nagy figyelmet fordítanunk. Amikor már közel vagyunk a lyukhoz, céloznunk szerencsére már nem kell, itt csak az ütés erejét kell beállítanunk. Ezzel a rendszerrel a játék nagyon könnyűvé válik, hiszen tulajdonképpen lehetetlen nagyon elrontani az ütéseket.

A játékot négy üzemmódban próbálhatjuk ki, bajnokságot (Tournament) csak egyedül kezdhetünk el, itt öt, egyenként 72 lukas viadalba foghatunk bele. Ehhez hasonló a Strokemód, ahol maximum négy játékos kezdhet bele egy 72 likat felölelő sorozatba. Ezen játékmódokban mindig az nyer, akinek a végén a legkevesebb pontja van. Ettől tér el a Matchmód – ketten vehetnek részt benne –, itt ugyanis az nyer, akinek a végén több győzelme van. Legvégül gyakorlást is választhatunk, erre természetesen csak egyedül lesz lehetőségünk. Ha többen akarunk játszani, akkor két megoldást alkalmazhatunk, vagy egy GBA-n játszunk, és ide-oda adogatjuk a gépet, vagy mindenki vesz egy példányt a játékból, és link-kábellel próbáljuk meg legyőzni a többieket.

A grafika egész pofás, a zene a szokásos, golfjátékhoz dukáló tüttyögés, andalító liftzene, és maga a játék is túl egyszerű. Viszont konkurens híján azt kell mondanunk, hogy ez a legjobb Advance-os golfprogram.



GRAFIKA	84 %
HANG	65 %
ÉRTÉK	73%

HARRY POTTER

AND THE PHILOSOPHER'S STONE

ZSEBBEN HORDOTT VARÁZSIGÉK

KIADÓ **ELECTRONIC ARTS** FEJLESZTŐ **GRIPTONITE GAMES**

A játék GBA-s verziója a film alapján készült (ami jórészt a könyvsorozat első kötetén alapul), és Harry első évét kíséri végig a Hogwarts-varázslóiskolában. Harrynek összesen 22 feladatot kell megoldania, a legtöbbet a különféle tanárok kívánságára (például a varázsfolyadék-óraán Harrynek kell összeszednie az edényeket a pincéből, később ugyanehhez a tantárgyhoz házifeladatként kell összeszednie négy alkotórészt). A legtöbb feladathoz varázslótanoncunknak egy kisebbfajta labirintus mélyén kell megtalálnia valamilyen dolgot (esetleg dolgokat), ehhez pedig a tereptárgyak mozgatására lesz szükségünk. A falakon, sziklákon levő tenyér-jel azt jelenti, hogy azt meglőve egy Flipendo-varázslattal továbbmehetünk: kinyílik egy ajtó, a helyére billen egy híd, vagy ha egy ködarabról volt szó, akkor az egy kicsit arrébb gurul, így engedve minket tovább. Néha találhatunk fehér kapcsolókat a földön, ezekre ráállva szintén ajtókat nyithatunk ki. A szörnyek ellen szintén a varázslatok jönnek be, általában elég egy találat, de néhány szörnyeteg (pl. az igen szívós Troll) már sokkal tovább birja.

A program igen egyszerű lett, a térképet megnézve mindig látjuk, hogy hová kellene eljutnunk, csak azt kell kisakkoznunk, hogy hogyan juthatunk el oda. Ez általában nem nehéz, de pár dolog megnehezítheti az életünket: a feladatok végrehajtása közben nem tudunk menteni, és némelyik elég soká tart – ha egy hibás mozdulat után elhalálozunk, kezdhetjük elölről az egészet. Pár bug is maradt a játékban, egyszer például a program beengedett egy szűk kis úton egy zárt területre, kijönni viszont sehogy nem tudtam.

A játék grafikája kettős képet mutat, egyfelől Harry-t nagyon megcsinálták az alkotók, ugyanúgy néz ki, mint a filmbéli gyerkőc, másfelől viszont nagyon egyhangú és egyszerű lett a látvány: a többi szereplő nagyon gyengén van kidolgozva, a táj pedig kopár. A hangok elsőrangúak lettek, a film fődallama, és a Harry-t játszó színész hangjai digitalizált formában vannak jelen. Sajnos ez nem tudja megmenteni a játékot, az ugyanis hihetetlenül egyszerű lett, túl egyszerű: akár 4-5 óra alatt végig lehet játszani – egy 7-8 éves gyermeknek ugyan valószínűleg az is elég, hogy Harry-t irányítva rohangál fel s alá, mi viszont egy kicsit többre számítottunk.



GRAFIKA	81 %
HANG	93 %
ÉRTÉK	79%

ZSEBHÍRADÓ

Robocop

Az általunk az E3-on látott legszörnyűbb játék megkapja GBA-s alteregóját: a Titus erre a platformra is megjelenteti



Robotzsarut. A történet szerint acélszívű (ám húsos agyú) rendőrünknek holmi erőszakos lakásfoglalókat, bizonyos OCP nevű vállalat „eseti szakértőit" kell hidegre tennie. Remélhetőleg jobb lesz, mint a bátyja...

Dark Arena

A Dark Arena az Advance-os FPS-ek táborát fogja szaporítani, igen nagy pechje a játéknak, hogy a Doom után jelenik meg (valamikor jövő januárban), ugyanis annak szinte tökéletes kópiájáról van szó. A történet szerint egy különleges képességű katonát kell harcba vezetnünk megvadult mutánsok hordái ellen, legfőbb kommunikációs eszközünk a shotgun lesz. Természetesen a Majesco játékában is lesz lehetőség egymás levadászására, akár négyen is kergetőzhetünk az öt deathmach-pálya valamelyikén.

Barbarian

A Barbarian nem más, mint a Titus hasonló nevű PS2-játékának Advance-os átirata (arról az E3-beszámolónkban



olvashatsz). Ez a változat egy 2D-s verekedős játék lett, amiben 11 karakterrel csépelhetjük a többieket. A címből sejthető módon mindenki bőrökbe van öltözve, hosszú a haja, és valószínűleg Manowar-fanatikus. A játék érdekessége, hogy a gép ellen játszva fejleszthetjük karakterünket, és imigyen feltápolva akaszthatjuk össze a bajszot társainkkal.

JURASSIC PARK III: THE DNA FACTOR

GENETIKAI SELEJT

KIADÓ **KONAMI** FEJLESZTŐ **KONAMI HONOLULU**

A Jurassic Park III című filmeposz rajongó most bizonyára csillogó szemmel olvassák soraimat, ám el kell, hogy keserítsem őket: a DNA Factornak – a JP3 előtag ellenére – semmi, de az égegyadta világon semmi köze sincs a filmhez.

A játék sztorija szerint egy génmintákat szállító repülőgép egy viharos éjjelen lezuhan Isla Sornán, és a szállítmánya szétszóródik az egész szigeten. Két emberen múlik most a sziget sorsa, vagy a Lori nevű pilótahölgyet, vagy a Mark nevű fotóst irányítva kell összeszednünk 12 elveszett DNS-tartályt, no meg a belevaló génmintákat. A pontosan tucatnyi pályából álló játék két részre osztható; minden pályán egy 2.5D-s platformrésszel kezdődik (bár ha a Klonoa 2-t ilyennek neveztük, akkor a DNA Factor körülbelül 2.05D-s lehet). Itt hősünkkel az lesz a cél, hogy elég génmintát gyűjtve eljussunk a pályák végét jelző DNS-tartályhoz. Természetesen a szigetet benépesítő dinók ezt nem díjazzák, sűrűn meg fognak minket támadni. A dinókat lerúghatjuk, vagy valami fegyverrel végezhetjük ki őket, de akár el is futhatunk mellettük. A platformrészeken két csapás van, elöl és hátul mehetünk – innen a 2.05D-hatás (a PSX-es Herculesben használták még ezt a megoldást). Sajnos nem igazán sikerült érzékeltetni, hogy mi van messzebb és mi van közelebb, a hátul levő dolgok ugyanis nem lesznek kisebbek, ahogy az illenék; ez a génmintáknál különösen idegesítő, ezek ugyanis a levegőben lebegnek (árnyék nélkül), és néha abszolút nem lehet megállapítani, hogy melyik útvonalról kell próbálkoznunk az elkapásukkal.



Ha sikeresen teljesítettük a platfromrészt, akkor következik a pálya második szakasza, egy ügyességi/logikai feladat: különféle dinók DNS-ét kell összeállítanunk a négy színes alkotórészből. A feladat rém egyszerű: a hiányzó helyekre kell lőni a kis golyókat, vigyázva arra, hogy azok a megfelelő helyre menjenek (ezeket kis kör jelzi). Itt még gondot okozhatnak a baktériumok, ezeket csak ki kell kerülnünk.

A játék grafikája (a gyönyörű állóképek kivételével) borzalmas; viszont a zenék, hangok fantasztikusra sikerültek (a filmből vannak bedigitalizálva). A legfőbb gond magával a játékmenettel van: a pályák alatt nem lehet menteni, semmiféle változatosságot nem nyújtanak az eltérő helyszínek, és maga a történet is értelmetlen (majd pont egy fotósra bízzák a T-rex gének összeállítását...!). Talán a DNA Factor az eddigi legalacsonyabb színvonalú Advance-játék, remélhetőleg a többi JP3-névvel fémjelzett program jobb lesz. Sokkal jobb.

GRAFIKA	63 %
HANG	87 %
ÉRTÉK	49%

ARMY MEN ADVANCE

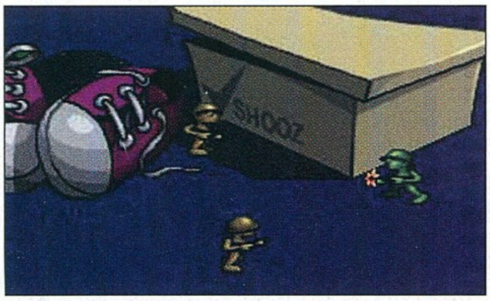
XXX

KIADÓ **3DO** FEJLESZTŐ **DC STUDIOS**

Már jó pár hónap eltelt a legutóbbi Army Men-játék óta, és bár elvonási tüneteink nem alakultak ki, a 3DO mégis úgy döntött, meglepnek minket egy hiánypótló programmal. A nem túl fantáziadúsan elnevezett program története nem próbál meg elszakadni a mindenki által jól ismert Army Men-univerzumtól, ezúttal is a Zöldek plasztik bőrébe bújva kell szétfröccsentenünk a Barnák seregeit (ezúttal az alattomos Kékek kimaradtak a buliból).

A játék nem más, mint egy izometrikus nézetet alkalmazó, 2D-s sprite-okat használó lövöldözős játék. Figuránkat (választhatunk Sarge és barátnője, Vikki közül, de ez semmiféle hatással nem lesz a játékmenetre, csak a pályakódok változnak) irányítva a legtöbb pályán az lesz a dolgunk, hogy mindenkit letakarítsunk a pályáról, megszerezzük a szükséges kulcsokat, majd távozzunk a tett helyszínéről. Ezt a monotonitást, egyszerű játékmenetet három pályán kísérelték megszüntetni, az egyikén egy tankkal kell gurulnunk, a másodikban Frogger-módra fatörzseken kell átugrabugrálnunk két patakon, és végül egy kis hajót is irányíthatunk a kádban.





Az Army Men Advance grafikája meglehetősen gyenge lett, a hasonló rajzfilmes stílust képviselő Lady Sia (ld. előző számunkban) sokkal-sokkal jobban nézett ki. A hangok is hamar megunhatóak, hiszen nagyon sűrűn ismétlődnek. A legfőbb gond azonban nem ezzel van, hanem azzal, hogy a játékban jónéhány bug maradt, illetve nem lehet menteni a kártyára. Minden pálya végén egy nyolcbetűs jelszóval leszünk gazdagabbak, ezt kell majd a gép bekapcsolása után beírnunk. Ráadásul a játék nagyon könnyű, 2-3 óra alatt minden további nélkül végig lehet vinni.

Azt azonban mindenképpen el kell mondani, hogy eddig ez az egyik legjobb Army Men – ezzel sok mindent elárultunk a szériáról...

GRAFIKA	65 %
HANG	73 %
ÉRTÉK	70%

ZSEBHÍRADÓ

Prehistorik Man

Az ősrégi Amigás/SNESes Prehistorik Man berobban a XXI. századba is: a Titus jövő év elejére ígéri a program hordozható verzióját. A platformjátékban hősünknek, Samnek meg kell keresnie a dinótemetőt, hogy az onnan kibányászott csontokért megvegye a betevő élelmet az éhező ősközösségnek. A 22 pályán persze mi is szaporítjuk a dinótetemek számát, sőt, aktívan hozzájárulunk különféle ősi fajok kipusztulásához.

GBA Color!

Japánban teljes erőbedobással készülnek az új designnal rendelkező Advance-ok, már bő-



ven tíz fölött jár a variációk száma. A fekete és a három fémborítású Pokémonos verzió után néhány színes példánnyal jött elő a cég, ez egyik – átlátszó sötétkék – korlátozott példányszámban lesz elérhető, a másikat pedig egy baseball-csapat rendelte meg – ezt csak a hivatalos fanclubtagok vásárolhatják majd meg.

Advance Wars

A Nintendo egyik legsikeresebb GBA-programja Amerikában az Advance Wars volt. Egészen szeptember 11-ig, amikor is a cég leállította a forgalmazást, és pár hónappal eltolta a játék megjelenését Európában: mi csak feb-



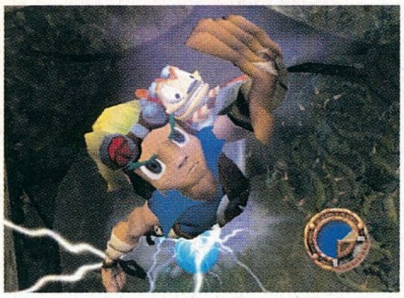
ruárban juthatunk hozzá a csodához. A körökre osztott stratégiai játékban 18 egységet próbálhatunk ki, összesen több, mint 110 pályán! Természetesen négyen is lehet játszani, ráadásul akkor is, ha csak egy kártyánk van. Februárban visszatérünk rá!

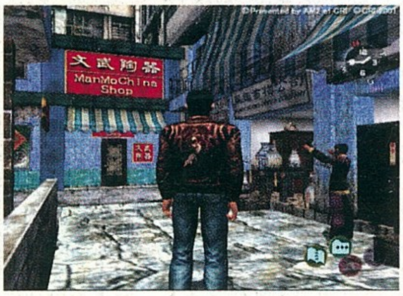

POKéMON
Gotta catch 'em all!™
UNLOCK
THE MYSTERY
A titok nyitja
GAME BOY COLOR
Pokémon
Gotta catch 'em all!
Crystal Version
Pokémon
Special Edition
Including Pokémon Crystal Version Game Pak!
Gold Version
Silver Version
Nintendo
GAME BOY COLOR

PLAYNEXT

JAK AND DAXTER (PS2)

KÉT HÜLYE EGY PÁR...





SHENMUE 2 (DC)

A LEGSZEBB BÚCSÚ A DREAMCASTTŐL

BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE

AMIKOR EGY SZEREP-JÁTÉK ÁTMEGY AKCIÓBA





SOUL REAVER 2

ÚJRA MEGRENDEZIK A VÁMPÍROK BÁLJÁT

Keresd január 18-tól az újságárusoknál!

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Kiss László
Rovatvezető: Vári Zoltán
Rovatvezető: Bényi László
Rovatvezető: Kozma Zoltán
Laptervezés és layout: Kristóf Gábor
Tördelőszerkesztő: Végh György

A szerkesztőség címe:
1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: playtime@vogel.hu

Kiadó
Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség (MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:
Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel
Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor
Mobil: (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Külföldi hirdetésfelvétel:
Terjesztés
Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Nemzeti Hírlapkereskedelmi Rt. regionális részvénytársaságai.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 996 Ft.

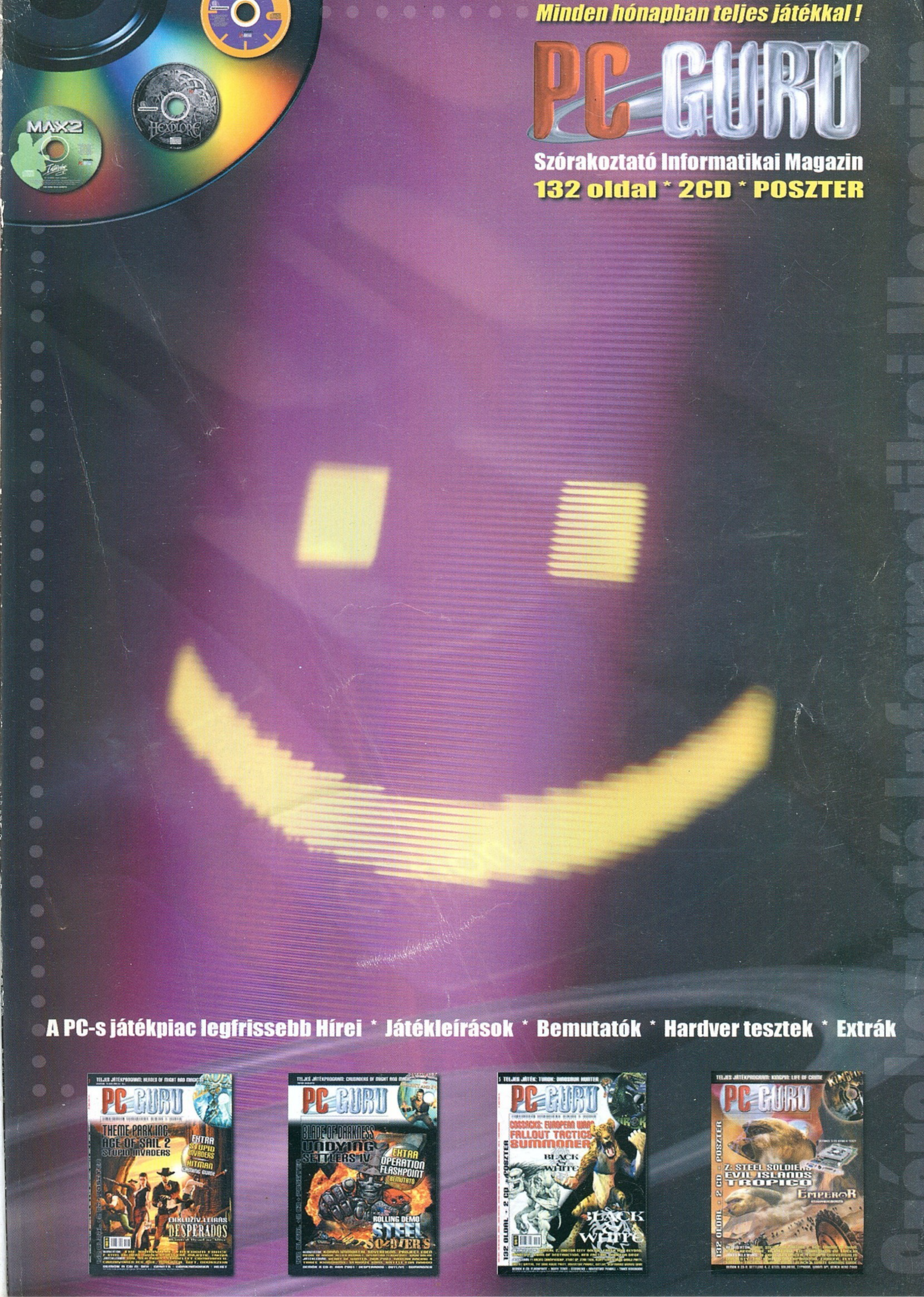
Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
fél évre: 4482 Ft ,
egész évre: 8964 Ft

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Montírozás és nyomás:
Kossuth Nyomda Rt.

ISSN 1586-6823


Minden hónapban teljes játékkal !
PC GURU
Szórakoztató Informatikai Magazin
132 oldal * 2CD * POSZTER
A PC-s játékpiac legfrissebb Hírei * Játékleírások * Bemutatók * Hardver tesztek * Extrák